PLANESCAPE

SAVAGE WORLDS FAN!

♦ Безумная идея ♦

Содержание

Введение 2

Вступление и воспоминания 3
- Юридическая проблема 8

БЕДЛАМ в Бедламе и иные проблемы 11
- Бедлам и с чем его едят 11
- Гребень 13
- Склоны 18
- Подножие 21

В царстве безумия 25
- Условия Пандемониума 25
- Наперегонки по Пандемониуму 27

Финал. Вопросы Фломма 34

Приложение 1: Антипартии 38

Приложение 2: Путешествия по Пандемониуму 42

Приложение 3: Тайлы 48

Текст приключения – Вадим Дронов (он же Геометр Теней).
Вёрстка и оформление – Михаил Шалупаев (он же M-key).

Автор благодарит группу, создающую конверсию сеттинга Planescape, за поддержку.

Упомянутые в тексте фракции и их символы являются частью сеттинга Planescape.

Введение

Что такое «Безумная идея»? Это приключение для «Дневника Авантюриста» и конверсию сеттинга Planescape под него. Оно специально сделано так, чтобы при желании его можно было провести сразу или почти сразу за приключением «В стране счастливой охоты», используя тех же персонажей, но никто не мешает вам сделать своих, и вести это приключение отдельно. Достаточно знать, что приключение спланировано на персонажей ранга Новичок с двумя-тремя подъёмами.

В отличие от «Охоты», в этом приключении куда больше возможностей свернуть в сторону, да и места побольше, чем корабль и дикие земли кругом, потому описать их так детально, как раньше, просто нет возможности. Если вы хотите поподробнее узнать, как устроены Торговые врата, что можно встретить на Пандемониуме или побольше узнать про фракции, встреченные в приключении (что мы особенно рекомендуем, потому что стиль мышления планарных персонажей важен для духа мира), то вам придётся обратиться к книгам по Planescape или разным пересказам (на русском мы снова позволим себе посоветовать статьи с ru.rpg.wikia.com).

Ну и немного технических моментов и уточнений в механике (здесь и далее игромеханические термины *выделены курсивом*). У персонажей конверсии есть новые виды *Знаний — Знание (Нижние, Верхние или промежуточные) Планы*, а также *Знание (порталография)*.

Янтарный текст предназначен для чтения вслух или переформулировки под себя — его тут довольно много, не стесняйтесь править на свой вкус. Дикие карты из числа персонажей ведущего отмечаются значком черепа Морте.

Цены в модуле даны в драхмах Механуса (дМ). Одна драхма соответствует 10$ из базовой книги. Сокращение ДдМ означает декадрахму Механуса (100$), а ддМ — децидрахму (1$). Кроме этого, в скобках напротив описаний существ даны указания на их мировоззрение. П означает существо порядка, Х — хаоса; Д — добро, З — зло; Н означает нейтральное существо.

Так, кажется всё — добро пожаловать навстречу очередной проблеме ваших персонажей!

Мир без ненормальных —

разве это нормально?

Пфуй!

— Фарит Мрачная Тень.

Вам самим (вместе с игроками, естественно) стоит решить, как именно персонажи получили задание отыскать Фломма (детали ниже). То, что приводится дальше — вариант «по умолчанию» для героев «Охоты», и он не единственный. Для вашего же удобства активная часть приключения начинается уже на подступах к Бедламу, так что персонажи уже приняли предложение — что не мешает игрокам уточнить и немного поменять детали в сцене дальше. Выбранный способ просто страхует вас ситуации, когда персонажи откажутся — и приключение закончится, не успев начаться, и он же позволяет быстрее перейти к действию.

Для персонажа из фракции поиски Фломма могут быть фракционным заданием, для героя с любым «скелетом в шкафу» — приветом из прошлого, когда он по тем или иным причинам, от старого долга до откровенного шантажа берётся за это дело — ну и конечно, универсальным вариантом служат деньги...

Вступление и воспоминания

По мере того, как «Рыбка» подлетает к Бедламу, порывы встречного ветра становятся всё сильнее, заставляя снасти колебаться, а корабль скрипеть, живо напоминая вам обстоятельства, при которых летучий корабль перешёл в ваше распоряжение. Возможно, соглашаться на нынешний контракт было достаточно безумной идеей? С другой стороны, у вас было не так уж много выбора — спасибо Дамблу и его родне.

Сперва ничего не предвещало беды — вы вернулись в Торговые врата, составили все необходимые бумаги (кстати, если вы получили права на мануфактуру Томаса или персонажи хотели что-то приобрести, упомяните и это)*, а потом, полные самых радужных перспектив наняли глашатая для поиска клиентов и доставки объявления в Сигил через портал... Только для того, чтобы на следующее утро лицезреть каменные физиономии двух закованных в броню бойцов Гармониума, лысину торгового чиновника между ними и смущённое лицо Дамбла, которому чиновник протягивает внушительного вида документ.*

— Раз вы совладельцы этого корабля, то имеете право знать... — стрекотал чиновник — Вот постановление о задержании имущества, если вы не внесёте нужную сумму в срок, вот моё разрешение действовать на территории Торговых врат за подписью достопочтенного Зедсона из городской стражи, а это...

— Нуневиноватя! — вашими взглядами, конечно, можно убивать, но чтобы выбить из Дамбла Таррена его вечный оптимизм и торопливость этого маловато будет. — Этовсёдело в дурацких сигильских законах! Откуда мне было знать, что за Снорссена потребуют такой большой залог — и вообще, он не виноват не в чём, это всё хомяк! И клиент дурацкий!

Увидев, что вы мало что понимаете, он пускается в объяснения.

— Ну в Нижнем районе, в Сигиле, вечно проблемы с животными — дым, копоть, шум! А мой троюродный брат Снорссен разводит хомяков. Гигантских хомяков, которые прекрасно крутят колёса, понимаете? Он селекционер, плюс немного алхимии и никакой магии! Сплошной прогресс и путь в будущее!

Вот, он предложил — немного демонической крови и хомяки уже во втором поколении не будут бояться жара и копоти, колоссальная экономия получается! Только клиенты почему-то боятся демонических примесей, поставили условие, чтобы хомяки были неагрессивные, тихие и смирные — он и отбирал самых тихих и пугливых. И всё здорово получилось — а эти дурни на испытании колесо поставили хлипкое, а в мастерской за стеной паровой молот ка-а-ак шарахнет! Ну хомяки-то самые пугливые — они испугались и рванули, и кто же знал, что ось в колесе такая хрупкая? Сорвали

Гармониум сплошь в добре
и любви
и ради них всех утопит
в крови.
— детская считалка.

и понеслись прямо в колесе. И стены у них там хлипкие — а два хомяка, да с колесом, они почитай тонну весят! И прохожие хороши — ну кто их просил махать руками и орать, хомяк он зверь и так нервный! Я бы вообще Снорссена не судил, а тут смотрите что влепили — и за эти три стены, и за лоток тот уличный, а компенсация за травмы вообще дурость несусветная — ну что, что надо в голове иметь, чтобы на путь колеса сунуться?

Так или иначе, Дамбл накрепко связан с вами своей 35%-ной долей в стоимости «Рыбки» и, что немаловажно, никто кроме него не разбирается в устройстве корабельных крыльев. Всё это, помноженное на необходимую сумму и сроки (до этого вечера!) означает только одно — если вы хотите и дальше летать на «Рыбке», вам срочно нужен клиент, согласный уплатить немаленькую сумму вперёд.

Похоже, что это слишком хорошо читается на ваших лицах, потому что когда список оформленных юридическим языком угроз зачитан и чиновник движется в сторону сходен, один из двух оставшихся на борту громил в красных доспехах вдруг меняет презрительно-скучающее выражение лица на что-то, что он, похоже, считает дружелюбной улыбкой, и, наклонившись к одному из вас, хрипит:

— Повезло тебе, берк! Измеритель Адальстан как раз ищет народ для опасного дела. Авось ещё наскребёшь свои звенелки...

Не думайте, однако, что это единственный вариант. Персонажи, пытающиеся прикинуть какие-то альтернативы (или заявляющие проверки навыков для того, чтобы искать другого клиента) без бросков вспомнят или натолкнутся на объявления господина Гедона — местного финансового воротилы, готового щедро заплатить искателям приключений. Можете показать соответствующее объявление персонажам и без действий с их стороны, если вам кажется, что иметь единственный вариант пути вперёд — не лучший вариант.

Торговые врата — город бурлящий коммерческой активностью, но получить достаточный кредит у персонажей не выйдет — кроме господина Гедона, прочих богачей города либо не устроит возможный залог персонажей, либо требуемые сроки.

Измерителя Альдастана вы находите на самом краю гостиничного квартала, через дорогу от шума и бурления сердца Торговых врат — кипящего пятиугольника Большого рынка. Скучающий громила в алых доспехах возле входа в скромный домик для съёма служит подтверждением, что вы не ошиблись.

— Да жри ты демонов, Твердолобый! — вопль, с которым распахивается дверь, перекрывает даже базарный шум. Вываливающийся наружу человек в богатой одежде цветом лица напоминает зрелый помидор.

— Нечестная сделка?!!! Вы не в своём Сигиле или из какой праймовой дыры вы там до него вылезли?! Идите и защищайте лопоухих в своём болоте, а тут это разрушает коммерцию! Да я вашу... — торговец натыкается на заинтересованный взгляд охранника и осекается.

— Думай о мире, гармонии и общем благе. — Громила, оказывается, скор на шутку, что при его габаритах удивительно. — И не кипятись так, для селезёнки вредно. К Измерителю? (это уже вам). Давайте внутрь...

Измеритель Альдастан оказывается крупным, широкоплечим и очень усталым человеком. Он поднимается навстречу вам из-за раскладного стола, официального вида бумаги на котором образовали небольшую гору.

— Добро пожаловать под сень знака Гармониума! — он протягивает вам ладонь для рукопожатия. — Этот проклятый муравейник всячески сопротивляется собственному благу, но мы уже здесь, и мы никуда отсюда не уйдём. Садитесь. Мне сказали, что вы ищете опасную работу?

Измеритель (это ранг) Альдастан — человек Гармониума до мозга костей. Прочесть про эту фракцию на русском вы можете, например, на ru.rpg.wikia.com, но если вкратце, то Гармониум стремится к порядку, гармонии и благу для всех (как они его понимают), а если ты против, они живо выбьют из тебя эту дурь — в конце концов, нельзя же приготовить яичницу, не разбив яиц? Вместо всякой хитрой казуистики Гармониум предлагает простой и ясный критерий — Гармониум всегда прав, хотя бы потому, что его члены действуют, а не чешут языками. Нет, вы скорее всего не оценили — всегда прав. Естественно, что такой подход порождает как самоотверженных героев, так и непрошибаемых фанатиков, и порой чертовски сложно отличить одного от другого. Альдастан верит в то, что он работает на общее благо, и он не остановится перед жертвами ради идеи. Железной рукой загоним Мультивселенную к счастью!

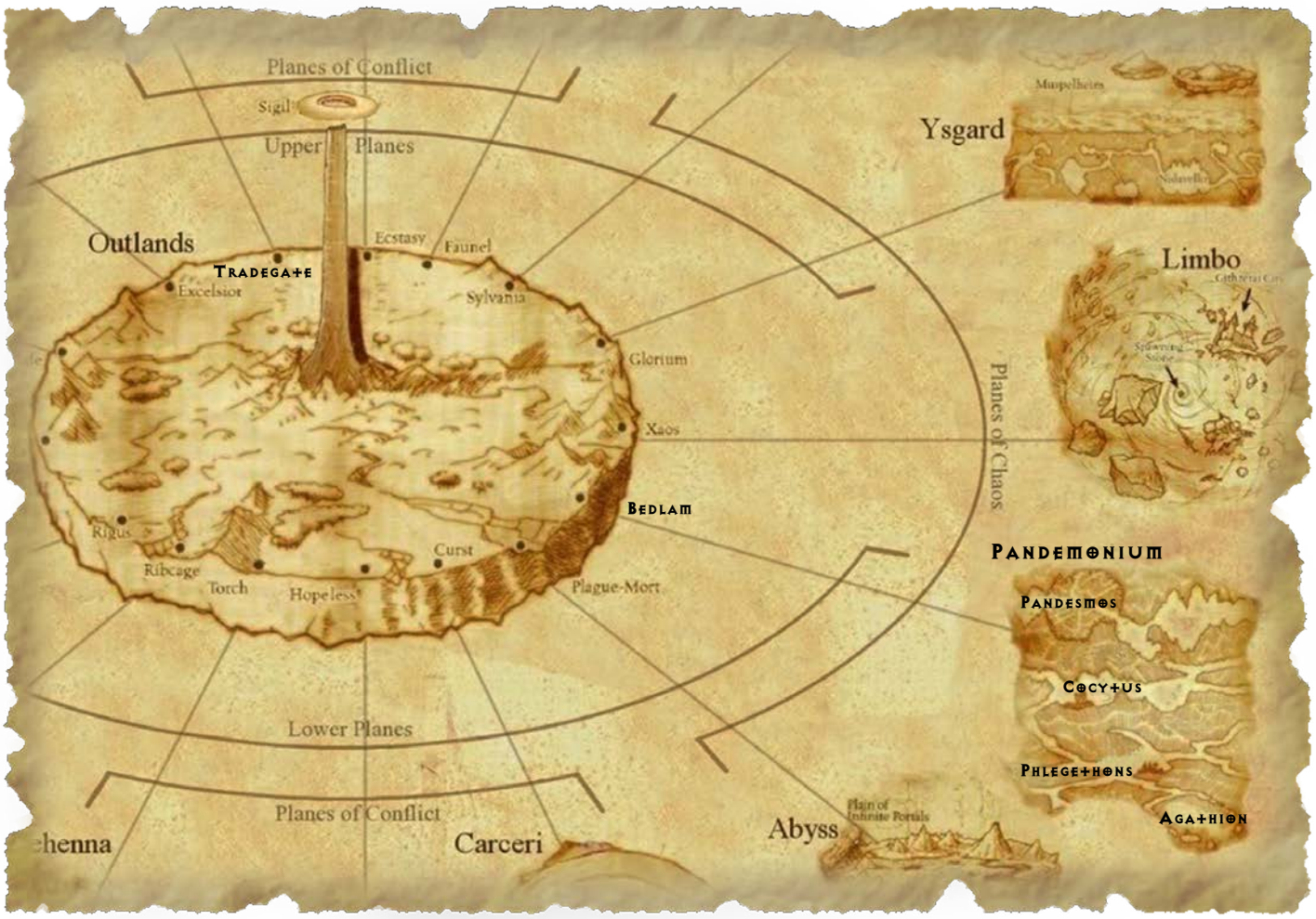
— Работа для вас подразумевает прогулку до Бедлама и дальше по Нижним Планам. Не самые весёлые уголки Мультивселенной, но у меня дико не хватает людей, которым можно было бы доверить это дело, а время дорого. Обычно мы в Гармониуме не жалуем наёмников, но если вы примете моё предложение, Гармониум позаботиться о вашей проблеме с кораблём. Думайте — берётесь вы доставить для меня наследство Фломма или нет?

Фломм? Это легенда. Фломм Гиш — одно из преданий народа гитьянки. «Гиш» на их языке значит «одарённый» — обычно эти высокомерные твари называют так своих бойцов, которые тренируются ещё и с магией, но это не тот случай. По легенде ему давалось всё — он стал мастером в куче ремёсел ещё до того, как имена его сверстников были известны кому-то, кроме их учителей. Говорят, что он находил необычные решения играючи. У него не было таланта мага или псионика, но он посрамил лучших заклинателей его родной крепости своими устройствами ещё до того, как стал совершеннолетним. Естественно, он быстро взлетел в обществе детей Гит — даже такие высокомерные упрямцы, как они, умеют ценить гениев. Ну и понятно, что рано или поздно его должны были там сожрать, потому что никто не любит тех, кого трудно предсказать.

Говорят, что на него обратила внимание сама королева-лич, приказав явиться во дворец для «высочайшей чести» — его душа должна быть выпита самой бессмертной королевой, что она делает только с теми из своих подданных, кто действительно крут и опасен.

Понятно, что Фломм бежал. Легенды говорят, что он долгое время скитался по Планам, и дети Гит посылали за его головой один отряд за другим, но никак не могли его поймать — или их резчики возвращались назад в коробочках, столкнувшись с очередными изобретениями Фломма. В конце концов он исчез совсем — тут в легенде есть целая куча догадок, которые приходят очередному рассказчику после пары кружек пузыристого. Одни говорят, мол он овладел настоящим секретом порталов и понял, как вертятся Планы; другие — будто его нашли модроны и сейчас он готовит величайшее своё устройство для них, третьи — что баатезу смогли его купить и сейчас он мастерит осадные машины для Войны Крови... В общем, обычная трескотня, если бы не там не было варианта, что мол, Фломм скрылся на Пандемониуме и сумел не поехать там крышей. А известно это потому, что, дескать, иногда в глубинах тамошних туннелей путешественники натыкаются на подготовленные пути, в конце которых встречают испытания и возвращаются оттуда с хитрыми машинками — или не возвращаются вовсе. Не пойму, почему считается, что Гиш не стал полным барми — по мне, тратить время такие штуки может только тип с черепушкой набекрень, ну да это легенда. А вот дальше — чистые факты.

Измеритель засовывает руку в ящик стола и вытаскивает медную сферу размером с полтора кулака. С одной стороны в шар вделана линза, из-за чего он похож на глаз великана. Альдастан ставит её на стол, и откуда-то из глубин сферы с щелчком выдвигаются три медных суставчатых лапки, похожих на паучьи. Едва устройство вцепляется в стол, как что-то тихо гудит, шипит и щёлкает в его глубинах и на высоте где-то метра над столом, прямо в воздухе вспыхивает голубой круг, по границе которого начинают зажигаться светящиеся буквы, словно невидимая рука пишет их.



Что персонажи знают про Пандемониум

Любой планарный персонаж проверкой *общедоступного знания* в состоянии вспомнить базовые факты о Пандемониуме, а именно:

- Это Нижний план, то есть весьма и весьма негостеприимное место, отправляться в которое лучше подготовленным.
- Это мир хаоса (в большей мере) и зла (в меньшей), то есть силы служителей божеств добра и порядка там ограничены.
- Портальный город на Внешних землях, где есть путь на Пандемониум, называется Бедлам. В любом портальном городе найдутся рубаки, готовые поделиться знанием о путешествиях по соседнему плану, а то и послужить гидами — не бесплатно, конечно.

Обладатель *Знания (Нижние планы)* может добавить к этому следующее:

- В отличие от Бездны или Девяти Кругов, на Пандемониуме нет собственной расы демонов. Это пустынный, мрачный мир пещер, главные опасности которого — ветер и безумие.
- В числе прочих опасностей Пандемониума — тьма, часто холод и проблемы с водой (если нет желания проверять, не проток Стикса ли вы встретили).

«Это первое испытание» — гласит текст, выводимый невидимым каллиграфом на торговом планарном — «Если ты ищешь славы и почёта, лучше поворачивай назад, потому что в нём нет ни красоты, ни бшрКМНстл» — на этом месте круг начинает мигать, а устройство издаёт длинный скрежещущий писк и заметно оседает на одну из лап. Альдастан морщится и убирает сферу.

— Эту штуку принёс с собой Хайме Парра, исполнитель четвёртого ранга. Он и в самом деле должен был отправиться на Пандемониум за... впрочем, неважно. Главное, что он вернулся один и безумнее, чем пьяный слаад. Танар'ри меня побери, мы даже не знаем, давно ли он выбрался с Пандемониума, потому что его за каким-то бесом занесло сюда, в Торговые врата, на другой край портального кольца! Сейчас он в приюте безумцев, который держит лысый З'т в складском квартале...

— Вы уже поняли, что я предлагаю. В этом проклятом муравейнике вести распространяются быстро, а у меня слишком мало людей. Мне нужны — Гармониуму нужны! — надёжные ребята, которые бы прошли по следу Хайме и нашли, сколько правды в этих легендах, прежде чем жители этого прогнившего городишки сорвутся с цепи и кинутся, чтобы наложить на них свои лапы. — Измеритель привстаёт, наваливаясь на стол, и глаза его сверкают, несмотря на усталый вид. — Подумайте! Я не просто предлагаю вам работу — я предлагаю вам стать частью Дела, дела с большой буквы! Вам выпал шанс послужить задачам Гармониума, сделать что-то, что приблизит торжество мира и порядка! Будь я вами, я бы хватался за этот шанс обеими руками!

Если после (или вместо) визита к Альдастану персонажи предпочли отправиться к Гедону, то их ждёт следующее:

Помпезный особняк в лучшем районе Торговых врат активностью похож на развороченный улей или заливаемый муравейник. Ещё перед воротами выстроилась небольшая очередь самых разнообразных личностей, а пока ваш сопровождающий — молодой лесной гном в ливрее — ведёт вас мимо лужаек и фонтанов к центральному входу, вы дважды чуть не сталкиваетесь с бегущими с какими-то поручениями посыльными. Чувствуется, что эта атмосфера лихорадочной работы мила сердцу хозяина — иначе бы он не делал из своего дома рабочую контору.

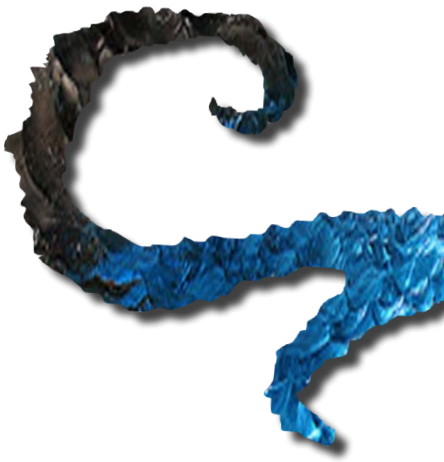
За монументально обставленным холлом и украшенной мраморной доской с изречением «День, прожитый без успеха — твоё величайшее поражение. Господин Гедон» дверью оказывается длинная комната с десятком конторок, за которыми строчат что-то клерки в нарукавниках. Один из них, оторвавшись от работы, выслушивает вашего сопровождающего и кивает.

— Да, шеф примет вас лично. Он в жёлтой макетной, вторая дверь слева по коридору — и снова утыкается в свои бумаги.

Хозяин всего этого муравейника не сидит за столом или не отдыхает в саду где-нибудь в центре всей своей паутины. Вместо этого он, ругаясь, подгоняет пару горных гномов, заканчивающих собирать какую-то хитрую систему из колёс и передач на столе, изображающем долину реки. Стены комнаты вокруг увешаны чертежами и схемами, судя по которым сфера интересов хозяина не ограничивается Торговыми вратами или даже Внешними Землями.

Сам господин Гедон оказывается кобольдом — чешуйчатым ящероподобным существом с крокодильей мордой, ростом не дотягивающим и до метра. Вид его, наверное, можно было бы назвать комическим — но не получается, потому что он буквально излучает уверенность и напор.

— Ненавижу длинные вступления. Время — деньги! — начинает он, прохаживаясь перед вами — Мне сообщили, что Альдастан напал на след этого... да, вспомнил, Фломма. Потому мне нужна группа резчиков, которые доберутся туда первыми и притащит чертежи и прочие полезные штуковины назад. За это я предлагаю выбор — или я разрешу вашу нынешнюю финансовую проблему, или вы получите два процента того, что я выжму



из этих чертежей в течение года. Только в случае победы, понятно — неудачники мне не нужны. Выбирайте быстрее или отказывайтесь, не тяните резину!

Естественно, что если персонажи запросят детали, Гедон нетерпеливо махнёт рукой, и материализовавшийся секретарь доставит героям папку, бумаги в которой расскажут о том же, что и легенда в исполнении Альдастана — разве что другими словами. Он не в курсе относительно имени Хайме, но знает про экспедицию Гармониума на Пандемониум и знает, что один из её членов вернулся назад безумным.

Гедон принадлежит к секте (небольшой группе, которая не заслужила статуса фракции) известной как Барышники. Для персонажей это важно только тем, что Гедон всё измеряет в деньгах, если они этого ещё не поняли. В частности, это означает, что Гедон может отозваться на уточнения и просьбы (например, снабдить группу снаряжением), но именно с позиции своей выгоды (например, снаряжение будет дано не безвозмездно, а взаймы под достаточный процент, чтобы компенсировать риск невозврата — в конце концов, персонажи отправляются на опасное задание). И да, учтите — если персонажи будут желать слишком многого, Гедон глазом не моргнёт, заказывая услуги другой группы — уже для устранения персонажей.

Так или иначе, персонажи попали в очередной раунд бесконечного танца фракций вокруг друг друга, оказавшись близко к чему-то интересному. Кстати, если вы думаете, что предложениями Альдастана и Гедона всё ограничится, то вы ошибаетесь — вы же не забыли про Правило Троек? Третье предложение персонажи получат после одной из двух бесед — записку может передать им мальчишка-разносчик в базарной толпе, кто-то из персонажей может просто обнаружить её засунутой в свой карман, а для хозяев «Рыбки» всё просто:

Вы ещё не успеваете толком вернуться к своему кораблю, как на вас налетает Дамбл, размахивающий каким-то клочком бумаги.

— Смотрите, смотрите! Вот что нам на палубу подбросили — я только отвернулся и тут бац! Обернули вокруг камня и кинули, представляете? Я пока к борту подбежал, никого не увидел — здорово, верно?

Текст на огрызке отличается лаконичностью. Печатные буквы гласят «Если хотите честного предложения, приходите к заднему двору таверны „Старая щетина“ в полдень» Подписи, естественно, нет.

Если персонажи примут это предложение, то встретят следующее:

«Щетина» — не лучшее заведение города, а уж задворки за ней и вовсе не блещут комфортом. Запах мусорной кучи прекрасно дополняет вид грязных стен и чахлого кустарника. Несмотря на полдень (и шум улицы с другой стороны) тут никого — вам приходится ждать, и ждать достаточно долго, прежде чем скрипит дверь и над ступеньками в цокольный этаж соседнего дома возникает чумазая рожа, обладатель которой призывно машет вам рукой.

Пять правил выживания на Пандемониуме

Текст, который озвучит персонажам любой опытный путешественник по этому Плану:

Первое и главное. *Не отправляйтесь на Пандемониум, пока можете. Если не можете иначе — сперва подумайте, может есть более приятная альтернатива? Например, провести остаток жизни в тюрьме. Или выколоть себе глаза ржавой вилкой.*

Второе. *Если идёте не в одиночку — отбирайте спутников тщательно. Тараканы в чужих головах имеют свойство убивать, если вылезли не вовремя — а на Пандемониуме они вылезут непременно.*

Третье. *Позаботьтесь о защите ушей. И запасном комплекте. Это не спасёт, но оттянет безумие. И у вас должна быть форма общения без слуха — язык жестов, способ писать большими буквами на стенах и пр. Тот, кто открывает слух ветру на Пандемониуме — покойник.*

Четвёртое. *На Пандемониуме темно. Если вы остались без света и не можете видеть во тьме — вы уже мертвы, просто умрёте не сразу. Вас предупредили.*

Пятое. *Среди местных полно безумцев. Самые опасные безумцы — не те, которые кидаются на вас с пеной у рта, а те, с которыми можно мирно поговорить. Всё время помните об этом.*

Чумазый хозяин каморки, кстати, немой, так что персонажи, которым вздумается поговорить с ним, не получат ничего, кроме мычания.

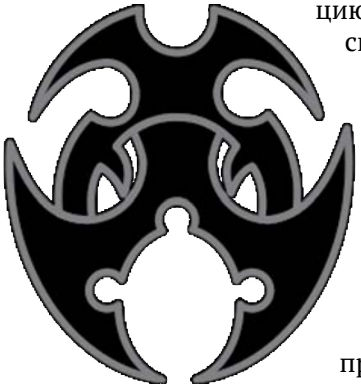
Спустившись по грязным ступенькам, вы оказываетесь в тускло освещённом единственным оконцем под потолком полуподвале, заполненным всяким хламом. Пахнет плесенью, крысами и кожаными обрезками. Ваше внимание сразу привлекает большое — в рост человека — зеркало в тяжёлой раме, поставленное у дальней стенки подвала и выглядящее тут неуместно, как золотой зуб во рту у нищего. Скрип за вашей спиной говорит, что чумазый тип удалился.

— Чуть левее! — слышите вы «жестяной», искажённый, но вполне различимый голос откуда-то из-под потолка. Похоже, ваш собеседник использует одну из ржавых труб под потолком каморки, что тут то ли для вентиляции, то ли как остатки какой-то давно разобранной машины.

— Так вас будет лучше видно — поясняет голос. — Не представляюсь, потому что моё имя не имеет значения. Зовите меня просто Никто. И я действительно хочу поговорить с вами честно — а не так, как говорили Альдастан и Гедон. (Естественно, изменяйте речь в зависимости от того, с кем общались персонажи). *Но сперва хотелось бы попросить о маленьком жесте доброй воли. Я знаю, что у вас проблемы и что они вербовали вас для опасного задания. Скажите, какого?*

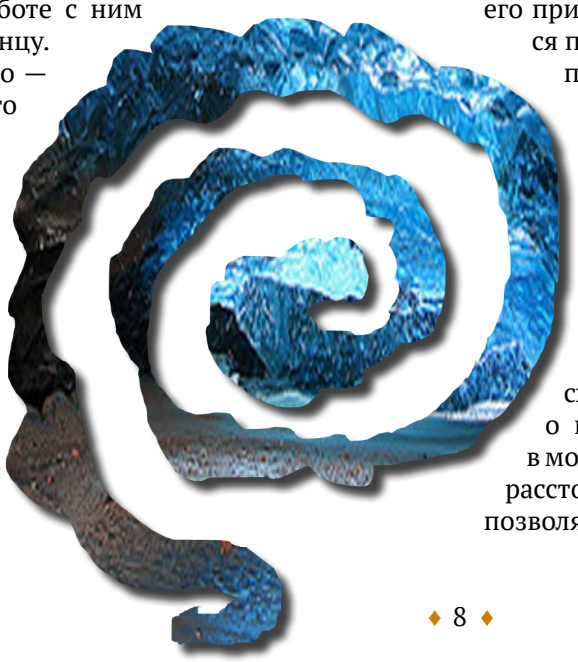
На самом деле это проверка. Никто в курсе относительно деталей предложения, сделанного персонажам — он просто проверяет их. Он вполне нормально воспримет, если персонажи не будут согласны вот так выложить детали неизвестно кому, и будут относиться настороженно — в этом случае он напомнит, что дверь наружу не заперта (что правда) и что он предлагает им помощь и сам рискует, ввязываясь в их проблемы. Он примет честный (пусть и неполный) ответ — но попытки обмануть его вызовут быстрое сворачивание разговора.

— Спасибо за честный ответ. А теперь баш на баш — немного информации от меня. Альдастан и Гедон могли говорить вам что угодно, но они наняли и другие группы, кроме вас. И им будет наплевать на ваши проблемы, если не вы доставите им, что они хотят. Моё честное предложение именно про это — я предлагаю вам игру с открытыми картами. Вы всё равно включаетесь в гонку за наследием Фломма — так сделайте так, чтобы оно не попало в руки тем, кто наврал вам с три короба. Я гарантирую, что добытое вами наследие попадёт в руки правильным людям — и, если вы согласны работать на нас, проблему с кораблём мы решим даже если вы не преуспеете. Но я рассчитываю, что вы приложите все усилия. Самое главное — нужно, чтобы на наследие не наложили лапы ни Твердолобые, ни Гедон ради своих прибылей... Постарайтесь добиться этого как угодно. Думайте, спрашивайте если надо — но торопитесь с решением!



Никто представляет ещё одну фракцию — Анархистов. Относительно своих взглядов на прочие фракции и секты он не лукавит, и свою часть предложения он готов выполнить (хотя его способ высвобождения корабля обеспечит персонажам проблемы с законом в дальнейшем). Тем не менее, он не такой уж белый и пушистый — свои люди отправлены и им, просто он не доверяет Рашиди (подробно про него будет сказано в описании других групп) и считает, что работе с ним пора подойти к концу.

Да, естественно — ловить опытного Анархиста непросто, потому если персонажи решат добраться до настоящего облика Никто, они обнаружат только пустую комнату наверху, а попытки выследить его в городе не дадут ничего.



Юридическая проблема

Если персонажи приняли предложение Альдастана или иначе узнали про Хайме, и двигаются, чтобы забрать его из Приюта, их ждёт проблема.

— О, искатели приключений! — запыхавшийся голос у вас над ухом подошёл бы удирающему от правосудия вору, но человек, кинувшийся вам наперерез в толпе, похож скорее на преуспевающего ремесленника на отдыхе — невысок, пузат, лысоват, одет в ярко-полосатый камзол и дорогие штаны. — Вот! Примите это в дар от чистого сердца! (Он протягивает вам небольшой ящик, в котором вы видите пару сапог и что-то поблёскивающее).

Что на самом деле происходит. Этьен Рыжий при жизни был искателем приключений и мироходцем. Изрядно попутешествовав по мирам, он в конце концов собрал неплохие деньги и осел в Торговых вратах, где вырастил трёх сыновей и благополучно скончался от последствий старого проклятия, подхваченного ещё в бытность искателем приключений. Наследство было поделено между тремя сыновьями, и всё бы было тихо и мирно, если бы младший сын Этьена, Клод, не унаследовал отцовскую тягу к приключениям. В одном из своих странствий по Плану Воздуха Клод оказал услугу какому-то из джиннов, как оказалось, знавшему ещё его отца по годам его приключений. Мало того, услуга была настолько большой, что поинтересовавшийся здоровьем отца Клода джинн решил использовать свою способность исполнения желаний, чтобы оживить Этьена. Сегодня главная новость Торговых врат в том, что Рыжий в полном здравии вышел из собственного склепа и явился домой! Само собой, юристы стоят на ушах — как теперь быть с наследством, большая часть которого давно прокручена? Убедившийся что это не дурацкий розыгрыш, средний сын Этьена, Фредерик — тот самый, кого вы встретили — решается на отчаянный шаг. Он пытается вручить предметы, которые однозначно можно отнести к отцовскому наследству — магические предметы! — первым попавшимся искателям приключений в дар, при свидетелях. В конце концов, он больше не будет ими владеть и чёрта с два его призовёшь к ответу — а если предметы останутся при авантюристах, он надеется получить с них потом хоть немного прибыли — хоть в звонкой монете, хоть услугами. Раз на раз не приходится, но не все же искатели приключений отличаются юголотским бессердечием? Как вы сами уже поняли, подвернувшиеся ему искатели приключений — ваши герои...

Сапоги пойманной молнии. (Волшебный предмет, сработанный на Арборее).

Это сапоги на человека или существо схожего размера. Если ударить каблуком о каблук, тело носителя сапога превращается в молнию, которая с треском мчится на небольшое расстояние. Активация сапог за 2 их *пункта силы* позволяет переместиться на 10 клеток, перескакивая

О магических предметах в конверсии

Магические предметы обладают собственным запасом сил и собственным «навыком» (10 и d8, если не сказано обратного). Также они обладают местом, где они изготовлены — когда оружие покидает свой родной План, оно теряет силы — все или часть, в зависимости от того, насколько далеко путешествие. Наконец, предметы не восстанавливают силы, как персонажи, со временем — они восполняют их при некотором условии.

В данном приключении важно только путешествие с Внешних Земель на Пандемониум — при этом предметы потеряют половину находящихся в них пунктов силы. Обратите внимание, что условие перезарядки сапог невыполнимо на Пандемониуме.

через преграды (но не глухие стены). Существа на пути молнии делают проверку *Ловкости* или получают 2d6 урона электричеством (3d6, если хозяин сапог потратит 4 пункта силы). Перемещение возможно по любой прямой, в том числе и вверх, но точка назначения должна быть в состоянии выдержать вес хозяина сапог, иначе эффект не срабатывает.

Чтобы перезарядить сапоги, хозяин должен бегать в них во время природной грозы — когда он бежит во время удара грома, запас *пунктов силы* восполняется.

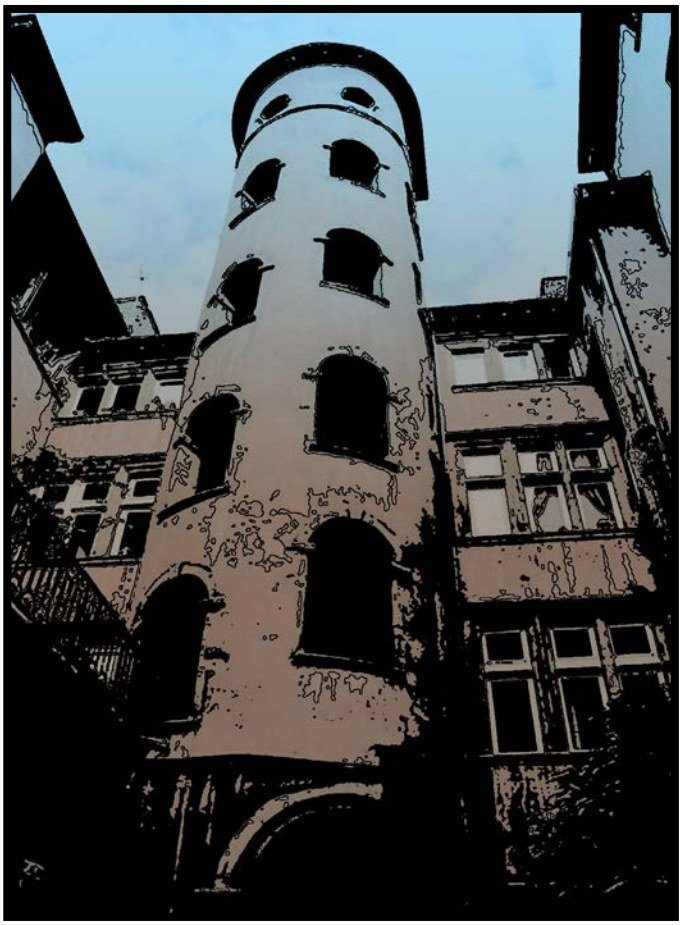
Камни общения. (Волшебный предмет, сработанный на Внешних Землях).

Три голубоватых камня размером с фалангу большого пальца, каждый из которых укреплён на отдельном ремешке для ношения на лбу. Активация этих камней (за 1 *пункт силы*) позволяет мысленно общаться с носителем другого камня (или нескольких) в этом раунде, если он находится в пределах одного километра. Преграды, шум и прочее не мешают общению, но носители должны понимать язык друг друга. Выброшенная с *подъёмом* активация позволяет ощутить примерное направление на другие камни, но говорящий в любом случае не получает картинки собеседника и «слышит» только его речь. Камни слабо светятся, когда работают. Для перезарядки камней требуется провести восемь часов в медитации у природного водоёма, причём всё это время на километр вокруг не должно быть ни одного существа, владеющего речью.

У героев есть все основания подозревать крючок в наживке. Они могут сомневаться в мотивах или пытаться проверить предметы, которые вручил им Фредерик. Дайте им это сделать (неважно, решат они проверить это способностью или отыскать специалиста — благо, лавка оценщика или базарного волшебника будет рядом). Тем не менее, не давайте им откладывать это решение на потом — Фредерик торопился не без причины. Если персонажи попробуют покинуть это место, то в дело вступает стража Торговых врат.

— Стойте! — слышите вы, и видите как толпа расступается перед четвёркой людей в жёлтых накидках стражи Торговых врат. — Фредерик Руж, вас требует к себе секретарь Двамус — и я бы не начинал вашу встречу с отцом с вот такого — стражник указывает на отданные предметы.

У персонажей есть выбор. Они могут бежать, чтобы успеть к Приюту немедленно — но попытка скрыться без объяснений вызовет у стражи вполне профессиональную реакцию и возможные проблемы с законом (персонажам придётся потом как минимум долго объясняться, чтобы не обрести репутацию сомнительных личностей — что не к лучшему, учитывая «Рыбку» под арестом!). Нормальный вариант подразумевает, что персонажи будут задержаны — хотя бы как свидетели. Они могут добровольно последовать за стражей, чтобы принять участие в процессе. Ну и конечно, они могут вернуть вещи Фредерику или страже (поскольку тот откажется их взять). По дороге их проинформируют про все детали происходящего — хотя, конечно, в зависимости от того, кто говорит, оценка фактов будет отличаться. Фредерик, допустим, будет уверять, что он просто решил отдать магические предметы другим искателям приключений, вспомнив об отце (из-за циркулирующих по городу слухов) — от чистого сердца и без задней мысли!



Если персонажи избрали участие в разбирательстве, то их препроводят в здание суда, где собирается большое слушание по поводу судьбы имущества Этьена (если что-то и может всколыхнуть жителей Торговых врат, то это споры об имуществе!). Обратите внимание, что хотя дело происходит в здании суда, персонажей не собираются арестовывать и не предъявляют им обвинений. Если они сумеют сильно настроить третейских судей против себя, им может быть предъявлено обвинение в сговоре с Фредериком, мошенничестве или лжесвидетельстве; тем не менее, потерь серьёзнее репутационных не будет. Самое страшное, что грозит персонажам — штраф, и им надо постараться, чтобы довести дело до него.

На рынке Торговых врат шумно, но в роскошном здании суда, выходящем на ту же площадь, немногим спокойнее. Зрители набились внутрь, как селёдки в бочку, и множество споров в толпе сливается в сплошной гул. Множество любопытных глаз устремляется к вам, пока вы идёте к центру зала.

За судейским столом вы видите три богато одетых фигуры, с золотыми цепями при знаках Торговых врат. На креслах рядом сидят ещё два человека — чуть более худая и заметно более унылая копия вашего дарителя, и немолодой загорелый тип с лицом, морщины на котором не могут замаскировать сетку старых шрамов. Он выглядит как ваш спутник, если бы тот сбросил десяток кило и прибавил десяток лет.

— Отец? — не слишком натурально изумляется Фредерик — Так это была правда? Ну, я...

— Не юли, Фри! — ворчливо отзывается загорелый. — Я-то тебя знаю, пусть ты и отрастил пузо почище братца! Клод хоть прост — торгаш и торгаш, а вот в кого ты удался...

Пока глава доставившего вас патруля что-то объясняет одной из фигур за столом, полному хмурому человеку, лицо того меняется, будто он проглотил лимон.

— Осложнение, значит? — слышите вы. — Успел подарить? И свидетели есть? О, боги, ну почему это всегда сваливается так не вовремя? Я верно понимаю, что они не решат этот вопрос внутри семьи?

— Благодари Гарла, что он не даёт тебе утонуть в рутине, Двамус — замечает сидящий рядом с ним лесной гном, адресуя вам несколько более тёплый взгляд.

— Тогда с них и начнём, думаю — вступает в разговор третий из сидящих, худой седеющий человек с гвардейской осанкой. В конце концов, это гости города, а мы всегда стояли за удобство для наших гостей...

— ТИХО! ТИХО! — голос перекрывает шум толпы — ИЗ-ЗА НОВЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ, СПЕРВА БУДЕТ РЕШЕН ВОПРОС О СТАТУСЕ ПОДАРКОВ ФРЕДЕРИКА РУЖА!

Далее персонажам, желающим сохранить хоть что-то из подарков Фредерика, предстоит испытание по правилам *социального конфликта* (см. стр. 99 «Дневника Авантюриста»). Попытка взывать к моральной стороне требует только *Убеждения*, но юридические вопросы требуют *Знания (право)*.

Третейскими судьями выступают три уважаемых жителя Торговых Врат:

Викул Фойкл, гномий жрец, служитель Гарла — гномьего бога богатства, юмора и оптимизма. Он больше всего ценит необычные, парадоксальные (но не абсурдные) аргументы — например, он оценит замечание, что юридически Этьен всё ещё мертв. Фойкл не любит излишней экзотики, потому апелляция к обычаям дальних стран, речь с акцентом или просто выступление слишком уж необычно выглядящего персонажа могут настроить его против.

Элдак Темноглазый, человек, судья по торговым делам. Он спокойно оценивает аргументы с точки зрения закона, но не бессердечный буквоед — и вполне хорошо отнесётся к моральным аргументам. Больше всего он не любит бездельников и тех, кто пытается разбогатеть, опираясь на удачу, а не упорный труд. В частности, последняя категория включает и большинство искателей приключений, которых он не считает достойными гражданами... (Впрочем, ситуация более-менее уравновешивается тем, что Этьен — тоже бывший искатель приключений).

Двамус Майлер, человек, секретарь парламента Торговых врат. Из всех троих он находится в самом дурном настроении — случившееся оторвало его от распланированных дел, а нарушение распорядка дня он любит примерно так же, как зубную боль. Именно он будет проверять аргументы любой стороны «на прочность», придираясь к деталям. Он не любит низкопоклонства и подхалимажа, и ценит достоинство в представлении своей позиции.

Эти трое выносят решение после каждого «раунда» споров большинством голосов.

Интересы противоположной стороны будет представлять Ванхель Искра — лесной гном-юрист, с *Убеждением* d8 и *Знанием (право)* d6.

5 жетонов оставят персонажей со всеми приобретениями. 3-4 жетона дадут им оставить одну из вещей. 1-2 обернутся для них денежной компенсацией за конфискованные предметы (по 10 дМ за каждый — нет, камни считаются за один!).

Если персонажи добрались-таки до Приюта лысого З'т быстро, то невозмутимый хозяин Приюта сдаст им на руки Хайме — см. его описание в разделе «Набекрень» главы «Бедлам в Бедламе и иные проблемы». В противном случае персонажи столкнутся только с изумлённым взглядом хозяина, который сообщит им, что Хайме забрала его племянница «буквально полчаса назад». Если персонажи будут слишком давить на З'т, он может кликнуть пару дюжих санитаров и попробовать сдать персонажей страже, вежливые персонажи же вполне смогут получить от него описание племянницы — это Каника из группы «Чародей со свитой», про которую можно прочитать в Приложении 1. Поймать Канику персонажам не удастся, хотя удачные проверки Уличного чутья могут снабдить персонажей информацией о том, что она покидала город в сопровождении группы искателей приключений...

Бедлам
♦ И с чем его едят ♦

Бедлам — портальный город на Внешних Землях, построенный возле пути на Пандемониум. Если посмотреть на него сверху, то он будет похож на веер, в рукоятке которого расположен портал. Чем ближе к порталу, тем сильнее сказывается его влияние — местные жители менее дружны с головой, более странной становится архитектура и так далее.

Бедлам в Бедламе и иные проблемы

Городом управляет волшебник по имени Фарик Мрачная тень, хотя слово «управляет» мало подходит к его стилю правления. Старик принадлежит к фракции Хаоситекторов, то есть является перед подданными только чтобы возвестить очередное желание своей левой пятки и даже по меркам Бедлама они порой причудливы.

Условно город можно поделить на три части — Гребень (он же Цитадель), Склон и Подножие (или Устье). Гребень — умеренно благополучный район на вершине холмов, где держатся самые вменяемые жители, и где поддерживает порядок группа, называющая себя Ветровиками. Склон — дома на спуске вниз, и тут правит бал полукриминальная группа, известная как Сарекс. Наконец, внизу, у портала наведением порядка заняты типы с говорящим прозвищем Чокнутые.

Это пока ещё не безумие. Это всего лишь смысл, разбитый вдребезги.

— Лысый з'т, слушающий бормотание хайте.

Параметры типичного патруля, с которым придётся иметь дело персонажам, если дело дойдёт до криков «помогите!» приведены ниже. Используйте одинаковые параметры для бойцов всех трёх групп, отличается лишь их поведение — Ветровики действуют адекватно ситуации и всегда начинают не с применения силы (как минимум предлагая сдаться), бойцы Сарекс оценивают выгоду и не против «случайно» забыть предупредить небедно выглядящих нарушителей и потом вырубить их при попытке сопротивления, ну а Чокнутые, явившись на зов о помощи, немедленно атакуют с кличами вроде «За пони!», «Нюхай меня!» или «Я воплощение правосудия, смертные!!!». Те из них, кто вооружён летальным оружием, не заботятся о том, чтобы брать цель живьём.

Боец-орк (Х3)

Характеристики: *Сила d8, Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Запугивание d6, Метание d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 7 (9 с доспехами);
Снаряжение: Кистень (*урон Сила+d6*), кольчуга, открытый шлем;
Особенности: *тепловидение, размер +1.*

Боец-человек (ХН)

Характеристики: *Сила d6, Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Провокация d6, Метание d8;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 6 (8 с доспехами);
Снаряжение: Дубина (*урон Сила+d6*), кольчуга, открытый шлем; Метательная сеть (*дистанция* 2/4/8, эффект *силы Путы* по одной цели).

Глава патруля (ХН)

Характеристики: *Сила d8, Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d10, Внимание d6, Провокация d6, Метание d8, Запугивание d8, Маскировка d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 7 (8 со щитом); **Стойкость** 6 (8 с доспехами);
Снаряжение: Длинный меч (*урон Сила+d8*), средний щит, кинжал (*урон Сила+d4, дальность* 3/6/12), открытый шлем, кольчуга.

Другие охотники за удачей

Персонажи уже почти наверняка знают, что они не одни в гонке за наследством Фломма. На самом деле помимо них к цели движутся три группы, параметры которых можно найти в Приложении 1. Все они прибывают в Бедлам более-менее одновременно с персонажами. Их действия в городе следующие:

«Копьё» потратит некоторое время на поиски проводника, но после знакомства с жителями Бедлама сэр Манфред решит, что доверять кому-то из этих психов себе дороже. В результате группа найдёт Привратника у портала, разговорит его и двинется через нужный портальный вход, надеясь на навыки Карла как следопыта и веря, что в туннелях Пандемониума не так уж много развилок.

«Чародей», если персонажи не совершили чего-то экстраординарного, имеет фору в виде Хайме. По прибытию в Бедлам группа разделится — Рашиди с Хайме (и Бомани в качестве охраны) отправятся в «Набекрень», где глава группы будет пытаться аккуратно извлечь что-нибудь из болтовни сумасшедшего. Каника и Феликс тем временем займутся набором припасов для экспедиции. В зависимости от результатов столкновения с «Выводком» группа или быстро двинется в портал, пытаясь сохранить Хайме (они могут даже пожертвовать нормальной подготовкой — в конце концов, только двум членам группы нужны еда и вода), или, упустив шанс, завершит подготовку обстоятельно, и двинется в портал по обрывкам информации, которые получил Рашиди.

«Выводок», прибыв в Бедлам, немедленно займутся сбором информации про Хайме. Натолкнувшись на него в таверне «Набекрень», Мамаша быстро использует комбинацию денег и своих псионических способностей, чтобы убедить Ветровиков, что Хайме удерживают при другой группе незаконно (пожалуй, Бедлам — единственный город на Внешних Землях, где прямоходящая крыса может убедить власти, что вон тот человек — её родственник!). В зависимости от результата попытки отбить Хайме, «Выводок» или забиваются со своей добычей в спешно найденное укрытие в окрестности «Глаза и кинжала», пока Белая занята сбором пищи и прочего, или ищут иной способ узнать маршрут. У них уйдут лишние сутки на то, чтобы найти путь к Шляпнику и ограбить его дом, после чего двинуться по заметкам.

♦ ГРЕБЕНЬ ♦

В этой части города персонажи окажутся сначала. Она отделена от остального Бедлама охраняемой стеной с несколькими воротами (причём несущие там охрану Ветровики легко выпускают из этой части города, но приглядываются к входящим). Несколько деталей городской жизни в этой части: мощёные улицы, двух-трёхэтажные дома с прочными оградами и тяжёлыми решётками, поскрипывающие на ветру вывески, разговаривающие сами с собой горожане…

СВЕТ БУДУЩЕГО

Покосившийся двухэтажный дом привлекает ваше внимание исходящим от него негромким гудением и треском. Подняв головы, вы видите громоздкую вывеску — «СВ(дыра, из которой торчит хвост дохлой вороны)Т БУДУЩЕГО», с буквами выложенными какими-то полупрозрачными трубками. Вся эта конструкция угрожающе гудит, слабо светится и порой с шипением выплёвывает фонтаны искр…

Магазин принадлежит Хруглеку, гоблину-алхимику (а заодно механику) и члену Безрадостных. Хорошая новость — он действительно талантлив. Плохая — он при этом относится к побочным эффектам своих опытов с типичным для Безрадостных равнодушием. Оценить это персонажи могут, уже открывая дверь в магазин — в лучших традициях анекдотов, этим они заряжают вывеску на два часа работы (кто сказал слово «изоляция?» Никакой изоляции!)…

Давний обитатель Бедлама, Хруглек, естественно, не лишён проблем с рассудком. Приступы возбужденно-радостного состояния, когда он носится вокруг клиентов как заведённый и на каждое слово отвечает десятком, сменяются у него приступами мрачного уныния, когда он сидит, насупившись, среди своих изделий. В этом состоянии он открывает рот только чтобы выразить уверенность, что такие идиоты, как его клиенты, помрут едва выйдут на улицу, раз они не догадались до столь простой вещи…

Среди товаров, которые сейчас выставляет Хруглек, есть:

«Мгновенная бутылированная верёвка Хругека». Небольшая керамическая бутыль, если откупорить крышку которой, изнутри ударит струя быстро твердеющей на воздухе липкой жидкости, застывающей в виде верёвки. Первый раунд жидкость застывает и ещё непригодна для использования, зато может быть прилеплена к твёрдой поверхности. Через час после использования верёвка становится хрупкой и ломкой. 1 бутыль стоит 1 дДМ, весит 0,5 кг и содержит 15 метров верёвки.

Обезвоженная еда. Бруски «пищевого концентрата» видом похожие на хозяйственное мыло. Эти штуки действительно съедобны, способны храниться месяцами и весят вдвое меньше обычных сухих пайков, зато персонажам надо потреблять вдвое больше воды, питаясь ими, или страдать от жажды по стандартным правилам. 5 порций пищи стоят 2 дДМ и весят 1,5 кг.

Обезвоженная вода. Здесь чувство меры несколько изменило Хругеку — на самом деле это фляги с порошком, который, по его заверениям, удваивает объём воды, попавшей в него, но тут изобретатель выдаёт желаемое за действительное. 1 бутылка стоит 1 дДМ и весит 0,5 кг.

«Неугасимые сигнальные факелы Хругека». Пропитанные специальным составом факелы, способные гореть на любом ветру и даже под дождём. Имеются в жёлтом, синем и зелёном варианте. Весят 0,5 кг и стоят по 3 дДМ.

Доспехи в эликсирах. Нынешний фронт работ Хругека, неодобрительное замечание о которых способно вывести его из себя. Кому вообще будут нужны эти громоздкие лязгающие старомодные доспехи, когда он закончит?!

Имеются три варианта — каждый действует час, но эффект пока не вполне стабилен. Принимающий эликсир должен сделать проверку *Выносливости*. Удача означает, что он получает эффект и побочный эффект, *подъём* — только эффект, в то время как 1 на броске — только побочный эффект.

- **Эликсир носорога.** Эффект — кожа принявшего уплотняется и обретает серый оттенок. Он получает *броню* 2 (которая не складывается с обычной бронёй, зато ничего не весит и не мешает движениям). Побочный эффект — персонаж получает *изъян Плохое зрение* на время действия.
- **Эликсир дикобраза.** Эффект — длинные острые иглы вырастают из кожи цели. Они дают эффект, подобный эффекту *силы Разрушительное поле*, но с уроном 1d8 вместо 2d6. Побочный эффект — иглы затрудняют движения, так что персонаж получает −2 на все проверки *Ловкости* и умений от неё на всё время действия.
- **Эликсир электрического угря.** Эффект — кожа персонажа начинает потрескивать электрическими разрядами. Любой, кто атакует персонажа металлическим оружием ближнего боя получает 2d6 урона электричеством. Побочный эффект — при попытке прикоснуться к металлическому предмету героя самого бьёт током с таким же уроном.

Каждый вариант эликсира стоит 5 дДМ и весит 0,5 кг.

«НАБЕКРЕНЬ»

В других городах содержателям таверн приходится тратить немалые усилия, чтобы их заведения бросались в глаза. Хозяину этой такого не надо — или когда-то он подошёл к делу радикально. Улицу почти перекрывает рухнувшая башня — точнее, даже не рухнувшая до конца, а вывороченная из земли, словно упавшее дерево (так что в одном конце улицы под нависающей стеной можно пройти). Подозрительно целый вид башни наводит на мысль, что её сразу строили почти лежащей, но кто будет строить такой кошмар поперёк улицы, да ещё и с опорой на крышу дома напротив? Так или иначе, на мостовой цветными камнями выложено единственное слово — «Набекрень», и стрелка в сторону башни.

Зал таверны — это большая часть башни, одно пустое помещение с полом-стеной, наклонённой, как палуба парусника в шторм. Несколько окон (фактически, люков) в полу прекрасно вписываются в местную атмосферу. Здоровенный орк, сидящий у входа, оглядывает вас и одобрительно хмыкает — интересно, что надо сделать, чтобы быть не допущенным в это заведение...

В «Набекрень» персонажи, помимо еды и выпивки, могут попробовать найти разбирающихся в Пандемониуме существ. К сожалению для персонажей, единственный полезный для них проводник — Ин'зера Безумная (см. далее) не будет сперва с ними даже разговаривать. Двое завсегдатаев — тифлинг (точнее, тифлина) Каллиста и человек Руван — отзовутся на подобный призыв. Каллиста — холодная и расчётливая личность, которая и слушать не хочет о путешествии на Пандемониум лично, но готова дать советы относительно подготовки (жёстко и презрительно) за хорошую плату в 3 дМ и больше. Многословный и суетливый Руван готов сопровождать персонажей, но увы — на самом деле он всего лишь полусумасшедший с раздутым чувством собственной исключительности. Его познания про Пандемониум более чем скудны — на самом деле Руван никогда там не был, и работал слугой у мага по прозвищу Шляпник Всмятку, порой вызывавшего пандемониумских тварей, что позволило Рувану «нахвататься вершков», пока хозяин не выгнал его за бесполезность. Удачная проверка Знания (Нижние планы) или Уличного чутья раскроет дилетантство Рувана в беседе.

Помочь персонажам разобраться кто есть кто может невышибала «Набекрень», орк по имени Хрыг. Нет-нет, именно невышибала — несмотря на свои габариты, орк является пацифистом по убеждениям, так что все конфликты в случае чего разрешает максимум угрозами и демонстрацией своей комплекции. На удивление мирный нрав Хрыга объясняется членством в Вольной Лиге, фракции, философию которой он усвоил в виде «живи и дай жить другим» и убеждённостью Хрыга, что он проиграл свою ярость в кости гоблину-торговцу по имени Дмат. (Это, конечно, влияние ветров Бедлама — на деле Хрыг никак не связан той шуточной ставкой, но Хрыга нельзя назвать изрядным мыслителем).

Если персонажи не тратили слишком много времени, то они могут столкнуться тут с Хайме и группой Рашиди — а заодно убедиться, что групп, идущих по их пути, немало.

Экзотическая даже по меркам Бедлама группа за одним из столов привлекает ваше внимание. Во-первых, рядом с их столом лежит лев — самый настоящий взрослый лев, с хрустом терзающий баранью ногу. Когда зверь приподнимает голову, вы видите ошейник с чем-то блестящим у него на шее, но всё равно присутствия хищника достаточно, чтобы держать пустой вокруг значительную зону. А за столом сидят две фигуры — спиной к вам расположился невысокий полный человек в нелепой широкополой шляпе и потёртом просторном балахоне, смахивающий на огородное пугало, а лицом — высокий, широкоплечий мужчина в дорожной одежде, с взлохмаченными волосами, совершенно не соответствующей его облику извиняющейся улыбкой и каким-то потерянным выражением на лице. Когда он поворачивает голову и вы видите татуировку в виде знака Гармониума у него на щеке, словесное описание вспыхивает у вас в голове. Вы нашли Хайме!

Персонажи могут попробовать подобраться к Хайме и заговорить с Рашиди (если, конечно, их не отпугнёт наличие льва), но на серьёзные действия у них не будет времени. Почти сразу после этого произойдёт явление Ветровиков, которых прислали «Выводок».

В этот момент дверь с шумом распахивается, впуская внутрь несколько людей и орков, грохочущих сапогами и выпячивающих челюсти в традиционной манере «я-представляю-закон-и-порядок-и-я-на-задании». Старший группы окидывает взглядом зал, останавливается на Хайме и решительно шагает в его сторону.

— Как твоё имя? (Хайме съёживается).

— А в чём, собственно, дело? — отзывается полный человек рядом с Хайме.

— Помолчи! — старший группы недовольно глядит на толстяка в маске. — А твоему дружку придётся назвать имя, или пойти с нами.

Человек в маске предупреждающе опускает руку на ошейник льва, тот поднимает голову и коротко взрыкивает. Бойцы за спиной у старшего группы пятятся и с лязгом тянут из ножен оружие. Посетители таверны, из тех, что повменяемее, уже прячутся под столы или готовятся сорваться в сторону дверей, но искрой, которая падает на трут ситуации оказываются не действия патрульного и не действия человека в маске. Вместо этого со стороны одного из столов раздаётся тихий визг и в следующее мгновение кружки, тарелки и объедки начинают вибрировать и взлетают со столов. Деревянная миска с глухим стуком врезается в висок стражника — и в ту же секунду Хайме падает на четвереньки и кидается к окну. В зале «Набекрень» мгновенно разверзается ад кромешный.

«Набекрень» стала жертвой психической бури, непроизвольно устроенной Ин'зерой. Действие идёт по раундам, и любой персонаж, действующий на трефовой *инициативе* рискует получить удар летящим предметом (проверка *Ловкости*, чтобы уклониться, считается действием. Урон при неудаче 2d4).

Хайме попробует бежать от любой опасности — и выпрыгнуть в одно из окон в полу, где его уже поджидают Корноух и Куцехвост из «Выводка» с верёвкой и кляпом. Хотя крысы не слишком опасны и склонны отступить в случае угрозы, персонажам, которые преследуют Хайме, всё равно не повезло. Осложняющий фактор — ни много, ни мало, а лично Фарим, правитель Бедлама, который появляется возле «Набекрень» в своей типичной манере (со вспышкой, ниоткуда и немедленно вмешивается в действие произвольным образом). Фарим решает поразвлечься, внеся побольше суматохи в происходящее. Он выбирает произвольную цель (обычно тех, кто почти догнал убегающего куда глаза глядят Хайме) и обрушивает на неё всевозможные неприятные эффекты (редко смертельные, но порой неприятные) со своего посоха. Фарим исчезает после пары-тройки «обработанных» так персонажей или ощутив угрозу себе.

— Эй, руки за голову и повернись! А сейчас вертись, быстрее, быстрее вж-у-у-ух, ах-ха-ха-ха! А теперь на голову и стань камнем!

Фарим Мрачная тень, Смотритель Бедлама (ХН)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d12, Характер d10, Сила d4, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d6, Внимание d8, Знание (Нижние планы) d6, Знание (Магия) d10, Уличное чутьё d6, Магия d12;*

Шаг: 6; **Защита**: 5 (6 с посохом); **Стойкость**: 5;

Магия: *Доспех, Ночное зрение, Подземный ход, Проворство, Рассеивание, Смерч, Телекинез, Смятение, Телепортация, Полёт*. Многочисленные амулеты Фарима делают его пункты силы в Бедламе фактически бесконечными;

Посох хаоса: урон *Сила*+d4, защита +1 и прочие характеристики посоха. Это магический предмет, позволяющий применять на цель в радиусе 30 метров следующий эффект: хозяин посоха тянет две карты и применяет один эффект по выбору из Таблицы случайной магии к цели (и «колдун» и «цель» в тексте таблицы считаются целью; длительность эффекта всегда минимум 1 раунд). Если посох пытается взять существо нехаотичного мировоззрения, оно превращается в мелкую тварь (кошку, кролика и пр) на час, как от заклинания *Превращение*. Если посох попадёт в руки персонажей, то у него 10 *пунктов силы* и эффект применяется за 2. Для применения используется *навык Магия* хозяина или d6, смотря что выше. Перезарядка посоха недоступна персонажам в здравом рассудке.

Ин'зера Безумная — гитзерай (ХН)

Ин'зера Безумная — редкий пример того, что жёсткая система воспитания гитзераев тоже порой даёт сбои. Обладательница природного псионического дара, она пробудила его не жёсткой самодисциплиной, а сильными эмоциями, и этими же эмоциями она развивает свой дар. Гитзерайское сообщество отвернулось от неё и, если она будет помогать персонажам, то о чём-либо, кроме презрения со стороны гитзерайской общины можно сразу забыть. Ин'зера остаётся в городе, потому что именно на Пандемониуме можно испытать сильные эмоции...

Само собой, остракизм не сделал Ин'зеру более приятной собеседницей. Как и всякий гитзерай, она с подозрением относится к чужакам, потому до разговоров с персонажами вообще она снизойдёт только после того, как они сами придут кому-то на помощь. Исключение одно — Ин'зера хочет развивать свой дар и надеется вступить во фракцию Сенсатов, так что если кто-то из персонажей состоит в ней и носит открыто фракционную символику, Ин'зера может поговорить с ним.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Знание (Нижние планы) d6, Лазание d8, Уличное чутьё d6, Псионика d8;*

Шаг: 6; **Защита**: 6; **Стойкость**: 5 (6 с кожаной бронёй);

Черты: *Смелость, Шестое чувство, Глоток храбрости;*

Псионика: *Оглушение, Мысленный клинок* (новая *сила*, см. ниже), *Ночное зрение*. У Ин'зеры 15 *пунктов силы*.

♦ **Дикий псионик**: Талант Ин'зеры нетренирован, потому при броске 1 на основной кости она не только издаёт «психический вопль», но и вызывает всевозможные побочные эффекты вроде полтергейста, спонтанного возгорания предметов вокруг и так далее. Этот же эффект может возникать в случае сильных эмоций Ин'зеры.

Снаряжение: кожаный доспех, кинжал, фляга, верёвка, закрытая лампа, масло для лампы (2 шт), огниво, спальный мешок.

Новая сила: Мысленный клинок

3 пункта силы, на себя, длительность мгновенная.

Этот эффект позволяет псионикам придать своим мыслям форму в материальном мире. Овеществленная мысль принимает форму короткого меча (при подъёме — длинного меча). Клинок пропадает, если покидает руку псионика (по его воле или без — например, если будет из неё выбит).

Хайме Парра, нашедший Фломма (ПН)

Разум Хайме, увы, не просто повреждён Пандемониумом, он разбит вдребезги. Хайме не говорит по собственной воле, от опасностей старается спрятаться или убежать, не слишком думая о последствиях, и доверчиво идёт, если его вести. Удачными проверками Убеждения из него

можно вытащить некоторые сведения о пути, хотя они обрывочны и неполны — в целом Хайме сейчас смахивает на трёхлетнего ребёнка. Он может служить «компасом», указывая дорогу. Излечение Хайме находится вне возможностей персонажей — как минимум, в полевых условиях.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8 Сила d6, Выносливость d8;*

Навыки: *Драка d6, Лазание d6*, прочие неактуальны в его состоянии;

Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 6.

Дом лекаря

Этот дом — прямо напротив таверны «Набекрень» — снабжён вывеской, изображающей голову единорога и горящую свечу. Любой персонаж с навыком Уличное чутьё сразу опознает такой знак как вывеску практикующего лекаря. Прочим про него может сказать любой горожанин... э-э-э... ладно, любой вменяемый горожанин.

Резкий запах лекарств бьёт вам в нос, когда вы переступаете порог дома. Открывший вам дверь орк сложением напоминает носорога или как минимум кабана — он весит не меньше двухсот кило, причём мускулы и жир вносят в это примерно равный вклад. Внушительная коллекция шрамов, которую не может скрыть не слишком чистый мясницкий фартук, только усиливает ощущение. Маленькие свиные глазки с подозрением ощупывают вас.

(Если персонажи не имеют видимых повреждений или иначе не выглядят нуждающимися в помощи, орк просто заслонит им проход необъятным пузом и недружелюбно спросит, чего надо, иначе позовёт собственно доктора):

— Кванг! — рычит орк, отодвигаясь и давая вам увидеть приёмную: жутковатого вида стол с закреплёнными на нём кожаными ремнями, таз с тряпкой рядом с ним, пару скамей и многочисленные полки с бутылками и связками сушёных трав.

— Что, срочный пациент? — слышится дребезжащий голос и из дальней двери появляется немолодой щуплый человечек восточного вида, на ходу натягивающий матерчатые перчатки. На фоне орка выглядит он просто по-шутовски несолидно, зато действительно похож на лекаря, а не на разбойника из тёмного переулка.

Как обычно в Бедламе, для персонажей есть две новости — хорошая и плохая. Лекарь Кванг — отличный хирург и настоящий энтузиаст своего дела, готовый оказать помощь доставленным к нему в любое время дня и ночи. Более того, зачастую он не берёт плату за свои услуги. Плохая новость — он Сенсат, выбравший Бедлам именно за то, что тут терпимо относятся к его маленькой слабости. Кванг коллекционирует разные виды боли, которые он может ощущать за счёт фракционной способности. Это означает, что он превосходный диагност, потому что может сразу сказать, что значат оттенки боли пациента — и это же означает, что даже серьёзные операции он будет проводить без какого-то подобия наркоза, специально не давая пациенту отключиться. Если персонажи могут порадовать его необычным видом боли (то есть раной от чего-то более необычного, чем ножи или зубы обыденных монстров, либо если они принадлежат к экзотической расе) Кванг не возьмёт с них обычной платы.

Учтите, Кванг (и его ассистент Пугнак) никоим образом не стереотипные злодеи. Кванг вообще с удовольствием побеседует с героями на тему пользы боли и необходимости ощущать не только положительную, но и отрицательную сторону вещей — но скорее всего персонажи будут искать лекаря совсем не за этим. Учтите также, что Кванг вполне искренен в том, что разделяет (и тем самым несколько смягчает) боль пациента, а работая с тяжёлым пациентом, склонен отвлекаться на пояснения не более чем любой другой медик...

Если рана персонажа требует хирургического вмешательства и герои не смогут быстро убедить Кванга обойтись не только ременными петлями стола для замены анестезии, то персонаж должен сделать проверку Характера со всеми минусами от ран. Провал означает, что операция надолго останется у него в памяти и он приобретёт изъян Бозянь (малая) острых предметов.

На случай, если дело дойдёт до рукоприкладства, параметры Кванга и Пугнака приведены ниже. Стоит отметить, что нападение на лекаря, особенно с летальным оружием — не самая лучшая мысль даже в Бедламе.

Пугнак, ассистент лекаря

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*

Навыки: *Драка d6, Запугивание d8, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d6, Метание d6;*

Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 9 (1);

Снаряжение: кожаный фартук (+1), мешочек с песком (*Сила*+d4);

Особенности:

- **Размер +1**: орки обычно немного крупнее людей.
- **Тепловидение**: орки видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).

Кванг, лекарь.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d6, Внимание d8, Лечение d8+2, Убеждение d8;*

Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 5

Снаряжение: Скальпель (*Сила*+d6).

В характеристиках Кванга учтено преимущество от его умения чувствовать боль.

ДОМ С РОГАМИ

Никакие это, конечно, не рога, а крыша затейливой формы. В этом доме обосновался Дарб'Акон, глава гитзерайской общины города, вместе с учениками (то есть большей частью той самой общины). Попасть сюда персонажи могут только по приглашению — см. сцену «Избиение» в разделе о подножии, иначе гитзераи просто не будут иметь с ними дела. К тому моменту, как персонажи найдут этот дом, участники прошлой сцены уже успеют поговорить со своим духовным лидером. Персонажа, который пытался вмешаться, встретят:

Навстречу вам выходит тот самый гитзерай, который катался по земле. С момента вашей прошлой встречи синяк на его лице успел налиться сочным цветом, как и полосы на предплечьях, но он, кажется, не обращает внимания на эти отметины. Жестом он приглашает вас внутрь.

Судя по комнатам, сквозь которые вы идёте, дом обставлен в гитзерайском стиле — то есть не лучше скворечника. Когда-то это был особняк с претензиями, судя по выцветшим «теням» на стенах от прежней обстановки, но сейчас в зале с парадной лестницей нет ничего, кроме пары циновок на полу и собственно лестницы, на которой собралось с полдюжины гитзераев. Одна из циновок под лестницей занята сидящим по-турецки морщинистым гитзераем при мече, которому ваш спутник почтительно кланяется. Точно так же молча гитзерай с мечом делает вам приглашающий жест, показывая на вторую циновку.

— Меня зовут Дарб'Акон — говорит он после небольшой паузы — и мне доверено учить молодых стойкости и пониманию. Ты вмешался, проявив благородство духа. Ты вмешался не понимая, проявив глупость. Глупость проходит, а благородство остаётся, но я не знаю, чего было больше в твоём поступке. Если хочешь, покажи, что ты настолько стоек, чтобы не бояться глупости.

Избитый гитзерай тихо появляется снова, поставив перед Дарб'Аконом чашечку с каким-то дымящимся травяным отваром. Тот не спеша выпивает её и указывает на подъём.

На лестнице тем временем осталось три гитзерая с палками наизготовку (один тот же, что был у подножия).

Если персонаж хочет заслужить уважение общины, он должен подняться до самого верха лестницы. Его противники наносят несмертельный урон, но стараются преградить ему дорогу и сбить его с лестницы, используя *манёвр Толчок* (стр. 81 «Дневника Авантюриста»).

Лестница идёт наверх тремя пролётами, расположенными буквой «П». На каждом из них занял позицию один противник.

Гитзерай-ученик (ЗН)

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d8;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 5
Снаряжение и особенности: Первый вооружён палкой (урон *Сила*+d4), второй посохом (урон *Сила*+d4, *двуручный*, +1 *защита*, *дальность* 1), третий палкой и имеет *черты Упреждающий удар* и *Стремительный*.

Если персонажу удаётся достигнуть верха лестницы, не будучи сбитым, гитзераи признают его достойным.

Пока вы переводите дыхание, рядом бесшумной тенью возникает битый гитзерай со второй чашкой отвара, которую протягивает вам.

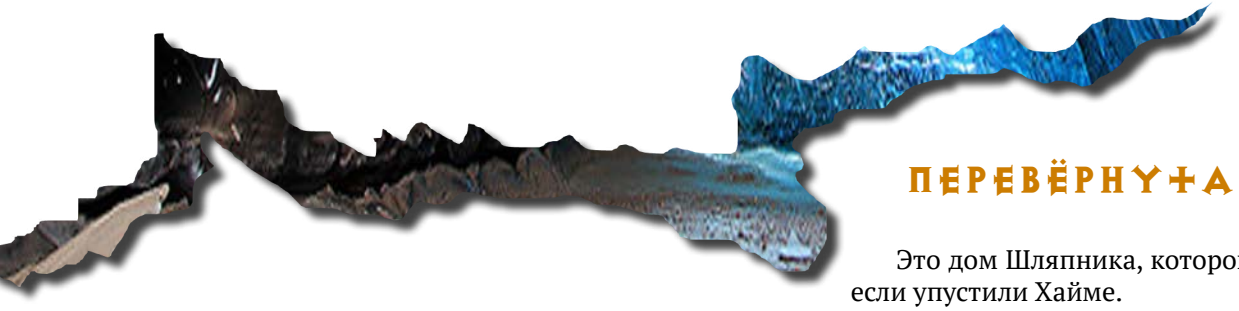
— Благородство духа — слышите вы голос Дарб'Акона сбоку, и видите старика сидящим уже тут, наверху — не должно оставаться без благодарности. Прими наши извинения, что мы подвергли тебя испытанию. Тра'иг'Ар! (Рядом возникает молодой гитзерай — один из тех двоих, что был с палками у портала).

— Это повод показать, чего ты достиг. Смотри. Запоминай. Учись — говорит Дарб'Акон, и молодой гитзерай сначала кланяется ему, а потом вам.

Персонажи только что обзавелись временным спутником на одно приключение — и проводником по Пандемониуму, если потребуется. Тра'иг'Ар — типичный гитзерай, молчаливый и себе на уме, однако относящийся к персонажу, к которому его приставил Дарб'Акон с почтением.

Тра'иг'Ар (ЗН)

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Знание (Нижние планы) d6, Лазание d8, Метание d6, Уличное чутьё d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 6 (7 с посохом); **Стойкость**: 5 (6 с кожаной бронёй);
Черты: *быстрая реакция, твёрдая рука, упреждающий удар*;
Снаряжение: кожаный доспех, посох, сумка с запасом еды на пять дней, фляга воды, верёвка с крюком, закрытая лампа, молоток, пять костылей для вбивания в стены, одеяло.



♦ СКЛОНЫ ♦

Средняя часть города. Картины местной жизни — пришедшие в упадок мостовые, или просто утоптанная грязь на улицах, многочисленные лужи, одно-двухэтажные дома, часто натыканные бессистемно и странно, утыканные шипами решётки на окнах. Гниющие бочки с дождевой водой, отдающееся от стен эхо перебранок местных жителей по пустячным поводам, налетающие со стороны подножия порывы ветра. Шагающий по улице патруль Сарекс, и быстро разбегающиеся при виде него горожане...

ЖЕЛЕЗНЫЙ РЫНОК

Вы слышите рыночный шум, но небольшая площадь выглядит, словно тут решил разбить лагерь зверинец — вся она заставлена большими и маленькими клетками. Вместо зверей, однако, в клетках сидят горожане и свалены груды товаров. Другие горожане ходят между клеток, порой просовывая между прутьев руки с деньгами и получая что-нибудь взамен...

Ощущение зверинца дополняет облезлый стол возле входа в лабиринт клеток, на котором разложены намордники и рядом с которым стоит скучающий орк с повязкой Сарекс. Стоящая на столе табличка на торговом планарном извещает, что «Прокат намордника — 1 дМ. Покупка только в намордниках».

По недавнему распоряжению Фарима, торговля на рынке Бедлама разрешается только из клетки, а покупатели должны носить намордники. Никто (включая, похоже, и Фарима) не в курсе, зачем это, но противоречить правителю города бедламиты не намерены — особенно если учесть, что бойцы Сарекс следят за исполнением приказа (и первыми подсуетились с прокатом намордников). Попытка торговать не в клетке или покупать без намордника будет немедленно пресечена штрафом в 5 драхм Механуса и более, по настроению бойцов (и конфискацией товара, если он приглянется «силам правопорядка»).

На рынке можно приобрести большинство обычных товаров (подходящих по эпохе) по ценам из «Дневника Авантюриста». Кроме этого там можно найти надёжные ушные затычки за одну драхму Механуса. Обратите внимание, что на рынке не продаются доспехи и оружие!

ПЕРЕВЁРНУТАЯ БАШНЯ

Это дом Шляпника, которого герои могут искать, если упустили Хайме.

Двухэтажный дом действительно выглядит как перевёрнутая башня или гриб — второй этаж круглого дома заметно больше первого, и оба обрамлены многочисленными перевёрнутыми арками. Всё это создаёт ощущение что внизу, под землёй, есть ещё пять-шесть сужающихся этажей. Ощущение перевёрнутой и воткнутой в землю башни портят разве что сидящие по краю второго этажа горгульи, да вполне нормальная, хотя и массивная дверь.

Попытка постучаться в дверь в одиночестве, однако, не вызовет радости — оживёт магический глаз на двери, после чего металлический голос из башни сообщит, что волшебник не принимает незнакомцев. Попытки настаивать вызовут только повторение того же текста, да оживление одной из горгулий — сперва демонстративное, потом боевое. Всего на крыше четыре «живых» горгульи, и атакует не та, которая оживала в первый раз.

Каменная горгулья (Н)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d12, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d8, Внимание d6, Маскировка d8;*
Шаг: 3; **Защита**: 7; **Стойкость**: 11 (4 от каменной шкуры).
Особенности:
- **Конструкция**: +2 к выходу из шока, нет добавочного урона от *прицельных ударов*, неуязвимость для ядов и болезней.
- **Когти и зубы**: урон *Сила*+d6
- **Полёт**: *Скорость* 10, *вертикальная маневренность* 0;
- **Бесстрашие**: ожившую статую невозможно запугать.
- **Падение**: Горгулья может обрушиться на цель как груда камня, которой она и является. Если горгулья атакует с высоты 4 и более, она может получить +4 к урону.
- **Декорация**: +2 к *Маскировке*, когда горгулья пытается выдать себя за каменное украшение.

Если дело дошло до серьёзной схватки, все горгульи вступают в битву. Вообще, дом Шляпника серьёзно укреплён и защищён заклинаниями не без причины — его хозяин обосновался в Бедламе, чтобы красть магические секреты у изгнанных из Бездны танар'ри, а демоны не отличаются склонностью к прощению, потому параноидальность хозяина имеет обоснование...

Персонажам надо отыскать кого-то, кто знаком хозяину и имеет «пропуск» в башню. Минимальный поиск (например, попытка опросить соседей) покажет героям, что еду в башню последние годы носит гоблин по имени Дмат, живущий в районе у подножия (соседи не в восторге от регулярных визитов жителя «низов», потому помнят его прекрасно). Проверка Уличного чутья может подсказать героям, что Дмата, типа сомнительной репутации, имеет смысл искать в «Глазе и кинжале», худшей таверне города.

К сожалению, хозяин не отвечает героям не только по причине паранойи. У него сейчас более насущная проблема — магический круг в подвале оказался разорван, и сидевший в нём хезроу (танар'ри, да ещё и не из самых слабых) вырвался на свободу. Шляпник наглухо запечатал проходы на верхний этаж, но нижний и подвал в распоряжении демона — и там же остались средства для его сдерживания (хезроу — изгнанник, и безумие Пандемониума давно дало странный эффект. Он верит, что для него опасны вещи со слогом -дка- в названии, и стоящая рядом с кругом вызова лодка вынуждала его давать ответы на вопросы Шляпника).

Попытка подняться на второй этаж уткнётся в защиту Шляпника.

Путь вам преграждает каменная арка с мощной дверью, обитой железными полосами, ощетинившимися шипами в палец толщиной. Хозяин башни не экономил — носорог, пожалуй, сможет снести такую дверь, но у буйвола шансов уже нет. Кто-то, впрочем, пробовал свои силы — часть шипов погнута, а расположенный в центре двери круг с магическим глазом, похожим на тот, что вы видели снаружи, смят и поломан.

При виде вас остатки магического глаза шевелятся в «глазнице» и вы слышите голос — не металлический, как на входе, а хриплый старческий.

— Дка, слышите? Он боится дка. У меня та-а-а-ам взвзхрррч... — что-то с шипением вспыхивает в остатках глаза, и он гаснет, выпустив напоследок облачко зелёного дыма.

Первый этаж башни — жилые помещения, в то время как в подвале находится рабочая мастерская мага, где он был занят вызовом опасных существ и грязной работой (вроде наложения чар на горгулий). Библиотека Шляпника находятся наверху, там же он хранит большинство своих ценных магических предметов. Тем не менее, нечистые на руку герои вполне могут ограбить старика, потому что деньги он хранит в обычном запертом ларце в одной из жилых комнат (сейчас у Шляпника там хранятся монеты на 7 ДдМ и пара бесполезных для персонажей расписок местных торговцев). На столе в той же комнате рядом с чернильницей лежит потрёпанная тетрадь — Шляпник имеет привычку записывать существенные расходы и доходы. Если персонажи потратят время, то могут обнаружить там заметку про продажу Шляпником секрета для экспедиции Хайме — она названа там «дорога за третьим порталом», так что этого уже достаточно для того, чтобы знать, какой портал правильный...

В подвальной лаборатории, рядом с разорванным кругом для вызова брошены заметки Шляпника по очередному демону — персонажи могут пройти проверку Знания (магия), чтобы понять слабость хезроу, если ещё не догадались, но внимательное изучение записей весьма проблематично, когда этот самый демон бегает по дому! В той же комнате, среди заклинательского хлама стоит лодка и валяется перевёрнутый рог, источающий резкий спиртовой запах (водка есть наверху, в жилых комнатах). Вы можете дать какие-то дополнительные бонусы против демона персонажам, если они сумеют внимательно изучить заметки Шляпника. Также это тот самый момент, когда имеет смысл поощрять выдумки игроков, пусть даже они не вполне верны формально — скажем, попытка атаковать демона ударом подбородка, конечно, выглядит смешно и даст большой штраф на безоружную атаку, но демона может и пробить...

Безумный хезроу (Х3)

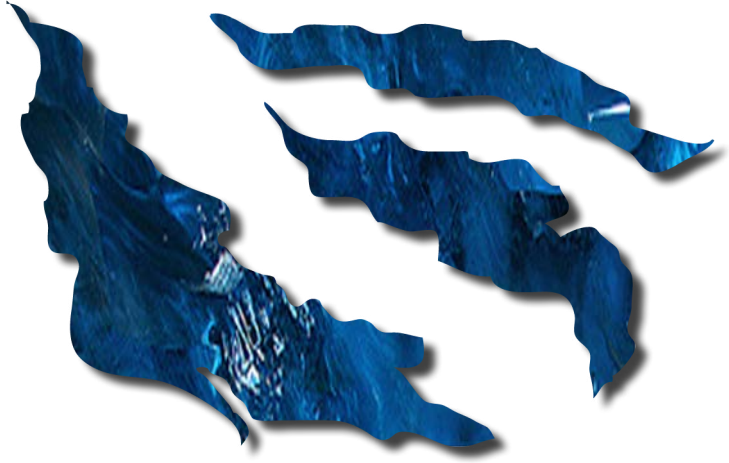
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d12, Выносливость d10;*

Навыки: *Драка d10, Запугивание d8, Внимание d6, Маскировка d8;*

Шаг: 6; **Защита**: 7; **Стойкость**: 12 (броня 2)

Особенности:

- **Размер +3**. В хезроу два с половиной метра роста, и он очень толст.
- **Высший танар'ри**: +2 к выходу из шока, половинный урон от неосвящённого оружия, неуязвимость для ядов и электричества.
- **Магическая стойкость**: Хезроу получают +2 к броскам на сопротивление магии и считаются имеющими +2 к броне против площадных магических атак.
- **Когти и зубы**: урон *Сила*+d6
- **Боевое бешенство**: Хезроу может совершать две атаки в раунд без штрафов.
- **Железные нервы**: Хезроу игнорирует один пункт штрафа за *ранения*.
- **Плотная шкура**: Броня 2.
- **Вонь Бездны**: Кожа хезроу может испускать омерзительный запах. Все недемонические существа в *среднем шаблоне* вокруг него должны сделать проверку *Выносливости* или их скручивает приступ неудержимой рвоты (они в шоке и получают уровень усталости). Прошедшие проверку получают −1 к броскам атак, пока остаются в области. Этот эффект не действует на нечувствительных к яду существ. Поддержание этого эффекта не требует от хезроу действий, но во второй раз и более за бой проверка проходится автоматически — она делается только когда персонаж впервые подвергается действию вони.
- **Слабость (-дка)**: Вера безумного хезроу обрела силу и он действительно получает полный урон от всего, в названии чего есть слог —дка, а также должен сделать *проверку страха* при виде существа с таким объектом.



Шляпник Всмятку — сухой, высокий старик с длинной клочковатой бородой и в богатой, но неряшливой мантии. Своё прозвище он, однако, заслужил вовсе не за любовь к экстравагантным шляпам, а за манеру обрушивать свою магию на надоедливых типов, так что от них остаются только шляпы или дымящиеся сапоги. В конце концов, перед вами маг, который ухитрялся довольно долго узнавать тайны демонов и оставаться при этом в живых, потому не стоит его недооценивать.

Если персонажи попробуют пробраться на верхний этаж башни до расправы с демоном и предъявления доказательств, промежуток между воплем «вон!» и первым заклинанием будет минимален, а Шляпник будет видеть в них замаскированных убийц-танар'ри. Вообще Шляпник отнесётся к персонажам с большим подозрением, но чтобы отвязаться готов подтвердить, что он действительно дал указания экспедиции Хайме про одно из мест на Пандемониуме, и описать путь к нему.

Шляпник Всмятку (ХН)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d12, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d8, Знание (магия) d12, Знание (Нижние планы) d10, Порталография d6, Внимание d8, Стрельба d10, Маскировка d6, Магия d12;*
Шаг: 6; **Защита**: 5 (6 с посохом); **Стойкость** 5
Снаряжение: магический посох (урон *Сила*+d4, дальность 1).
Заклинания: *Щит (призрачные копии), Свет\Тьма, Проворство, Поток (пламя с рук), Стрела (магические стрелы), Взрыв (огненный шар), Рассеивание, Телекинез, Призыв союзника (демоническая горилла).*

Демоническая горилла (НЗ)

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8(Ж), Характер d8, Сила d12+2, Выносливость d10;*
Навыки: *Карабканье d8, Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6, Маскировка d8, Метание d6;*
Шаг 8; **Защита** 6; **Стойкость** 9;
Особенности:
- **Ярость**: демоническая горилла может делать две атаки в раунд со штрафом −2
- **Размер +2**: гориллы ощутимо крупнее людей, хотя и меньше, чем описывают их те, кто столкнулся с ними в ярости.
- **Клыки и когти**: *Сила*+d4.
- **Демоническая тварь**: +2 к выходу из шока, половинный урон от немагического и несеребряного оружия.
- **Растерзать**: Если горилла схватила (манёвром захват) жертву меньшего размера, она обычно пытается ухватить её двумя руками и буквально разорвать. В этом случае против схваченной цели демоническая горилла получает +2 к проверкам *Драки* и наносит урон *Сила*+d6 (с обычным плюсом за *подъём*).

ПРОЧЕЕ

В этой же части города расположена резиденция правителя — массивное здание с башней, в котором, впрочем, героям вряд ли удастся побывать.

Неподалёку расположена штаб-квартира Сарекс — внешне обычный дом, однако с глубокими подвалами, в которых разместились тюремные камеры, пыточная и из которых берёт начало разветвлённая система туннелей, выходящих в разных местах города.

♦ ПОДНОЖИЕ ♦

Нижняя часть города, сходящаяся к порталу. Здесь уже вовсе нет мостовой, а шум постоянно вырывающегося из порталов ветра слышен всюду — иногда тихо и почти незаметно, но тем не менее... Картины местной жизни: дома, слившиеся воедино, в одного архитектурного монстра с самыми неожиданными поворотами и выступами. Висящая через улицу верёвка с давным-давно забытым бельём (под накрапывающим с пасмурного неба дождём). Чьи-то вопли и хохот, доносящиеся из-за поворота. Перебегающий улицу на четвереньках человек в тряпье. Захлопывающиеся перед носом персонажей двери и окна...

ПОРТАЛ

Громадный чёрный каменный блок у подножия холма уходит вверх на высоту трёх-четырёх этажей, чтобы оборваться там растопыренной каменной пятернёй, пытающейся уцепиться за воздух. Он отбрасывает ненормально густую тень, и вокруг него завывает ветер...

Порталами на Пандемониум служат дыры в обсидиановом блоке. Полдюжины зарешёченных каменных арок в основании и примерно столько же круглых дыр вверху служат источниками холодного ветра. Само собой, что эти дыры ведут в разные места...

В вой ветра вплетается позвякивание и музыкальный звон. Вы видите, как из-за угла обсидианового блока появляется стройная фигура в свободной серой одежде, бахрома на которой развевается на ветру. В шум ветра вплетается тихий свист от нашитых там и сям на одежду трубочек и позвякивание металлических побрякушек. Судя по угольно-чёрным глазам без белков, перед вами тифлинг. Подойдя, он кивает на портал с извиняющейся улыбкой.

— Не желаете войти и покончить со всем разом? — спрашивает он.

Фирайлан, он же просто Привратник, проводит большую часть времени у портала, убеждая проходящих мимо бедламцев шагнуть в портал — просто так, без подготовки. Да, он прекрасно понимает, что это их, скорее всего, убьёт — но он не злодей и даже не сумасшедший. Привратник принадлежит к Помрачённым, они же Мрачная клика — фракции, не верящей в смысл жизни. В конце концов, можно ли найти лучшую иллюстрацию к бессмысленности жизни, чем Пандемониум? Если дать ему возможность, он с удовольствием расскажет о причинах, по которым он тратит время на столь странное занятие.

— Раньше я тратил много времени на занятие музыкой, знаете. Искал вдохновение. А потом осознал, что настоящую вещь нельзя затягивать — хорошая мелодия складывается сама, и она краткая. С жизнью, мне кажется, всё так же — большая часть народа в городе живёт на краю безумия, цепляясь за своё существование. Зачем, когда можно шагнуть в портал и разом узнать всё про себя? Если даже и сломаешься, то по крайней мере проживёшь остаток жизни полно, а не будешь цедить по капле, как разбавленную дрянь в местных тавернах. Когда не надо заботиться о деньгах, я сижу тут и помогаю другим понять подобное. Иногда у меня получается. Иногда нет, но хоть душу греет, что я попытался...

Привратник, помимо всего прочего, прекрасно помнит про экспедицию Хайме (хотя не знает его по имени) и готов сообщить, что до портала их сопровождал местный волшебник, пожал руку Хайме на прощание и ушёл.

— Имени я его не знаю, его все тут зовут Шляпником. Шляпник Всмятку и всё тут. Он живёт на склонах, в перевёрнутой башне...

ГЛАЗ И КИНЖАЛ

Дома в этой части города переплетаются друг с другом самым причудливым образом, сходясь под странными углами и сливаясь этажами, так что отдельные строения выделить трудно, и немногие подобные бросаются в глаза. Впрочем, трудно сказать, считать ли это зданием или правильнее назвать его руиной... Перед вами скелет двухэтажного дома — голые опорные балки и редкие перекрытия под черепичной крышей, причём, похоже, дом так и задуман — крыша в полном порядке, как и спуск в цокольный этаж, а с балок отсутствующего верхнего этажа на цепях свешивается пара фонарей и доски с одним и тем же рисунком — черепом с кинжалом в глазнице. На постоянном ветру они качаются со скрипом и позвякиванием...

«Глаз и кинжал» — худшая из таверн города, место, которое облюбовали танар'ри и те из горожан, кто предпочитает с ними общаться или просто достаточно безумен. В первый раз у входа персонажей поджидает небольшое испытание...

— Эй, ты! — в ухо вам дышит чем-то кислым и перебродившим, а на плечо ложится тяжёлая рука. Обернувшись, вы почти утыкаетесь лицом в покрытую татуировкой грудь громадного бариаура, баранокентавра. Даже для бариаура он по-настоящему крупен, а подернутые сеткой сосудов глаза, двухдневная щетина и уже упомянутый запах не добавляют ему дружелюбия. То, что к крепкому телосложению добавляется ещё и нос пропойцы и намечающееся брюшко, конечно, смазывают эффект... но не очень.

— Ты наступил на мою тень! — хрипит бариаур, переступая с копыта на копыто. — Какого чёрта ты решил топтаться по моей тени, а?!

На самом деле Рилу Изгнаннику плевать на свою тень, что бы он ни говорил про обычаи своего стада. Просто он давно усвоил, что с новичками в «Глазе» этот трюк проходит — вытребовав денег и угощение за ненамеренное оскорбление, бариаур получает себе выпивку, а завсегдатаи «Глаза» мотают на ус, кто чего стоит по реакции на бариаура (и в месте вроде «Глаза» мнение о вас как о добыче не способствует здоровью). Если персонажи идут группой, то Рил старается выбрать жертву послабее, но вид которой не кричит, что она занимается магией. Посетители «Глаза», услышав ругательства Рила высыплют на улицу как по волшебству, подначивая персонажей, желающих пойти на попятную (и обеспечивая свидетелей, если персонажи превзойдут бариаура в неадекватности и попробуют сразу хвататься за оружие или боевые заклинания). Рила можно утихомирить обещанием «компенсации» (он потребует 2 дМ — сумму, на которую в «Глазе» можно пить день без остановки), удачной проверкой Запугивания (с −2, если персонаж не выглядит крепким бойцом) или Убеждения (но это может быть воспринято как признак слабости). Смотрите также по ситуации... Если утихомирить Рила не удастся, то под свист и улюлюкание завсегдатаев дело дойдёт до драки на кулаках (если персонажи попробуют действовать группой или хвататься за оружие, то кто-то кинется за патрулём Чокнутых). Учтите, что драку Рил попробует начать с фирменного бариаурского бодания...

Рил Изгнанник, бариаур-задира (ХН)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6, Провокация d6, Уличное чутьё d6;*
Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость**: 8;
Особенности:
- **Крепкорогий**: атака головой с разбега наносит урон Сила+d8
- **Тяжёлая рука**: Рил поднаторел в кабацких драках и урон от его кулаков (и порой копыт) *Сила*+2. Также он не считается *безоружным* в рукопашной.

Полуподвальный зал «Глаза и кинжала» выглядит настоящей иллюстрацией к какой-нибудь зловещей истории. Хозяин не тратится на общее освещение, так что свет дают только многочисленные свечи, расставленные по столам, которые отделены друг от друга решётками, бросающими колышущиеся со светом свечей тени. Некоторые углы освещены ярче, некоторые совсем тускло, что позволяет посетителям скрывать свои лица.

Если персонажи хотят найти тут проводника по Пандемониуму, долго искать им не придётся. Собственно, потенциальный проводник сам подойдёт к ним — закутанная в балахон тощая фигура, движения которой отличаются плавностью и какой-то неестественностью, словно у обладателя ненормальное число суставов, а из-под капюшона горит алым единственный глаз.

Это Тарадат Одноглазый, бабау, ищущий рекрутов на Войну Крови. Хотя городское безумие обычно не влияет на демонов, к нему оно подкрадывается исподтишка — а может он просто заскучал, обманывая безумцев. Так или иначе, он действует больше в манере жителей Девяти кругов, чем Бездны, пытаясь превзойти персонажей хитростью и подсунуть им контракт с ловушкой. (Это не значит, что если дело сорвётся, он предпочтёт строить новый план — всему есть предел!). Его предложение — месячный контракт на роль гарнизонных войск, плату за который (шесть механус-с-ских декадрахм и полное обес-спечение на месс-сте, плюс-с-с премиальные за каждую пару вражеских уш-шей) он готов поменять на услуги гида (даже вперёд, если персонажи подпишут контракт). Ловушек в его предложении как минимум две — сперва Тарадат не уточнит, что крепость в Бездне, а потом ещё и попытается подсунуть контракт с коварной формулировкой в разделе «способствовать снабжению войск гарнизона в меру своих сил» (благодаря этой формулировке персонажи будут вполне законно съедены демонической частью войск гарнизона). Если договариваться с ним об услугах гида, то Тарадат попробует жаловаться на риск работы авансом и протолкнуть условие, что если в оговорённый срок (через месяц) персонажи не явятся к сборному пункту по любой причине (выделение не акцентируется), то их души становятся собственностью танар'ри. Обратите внимание, что в такой формулировке его вполне устраивает гибель персонажей на Пандемониуме — ведь мёртвые не смогут явиться на сборный пункт...

Тарадат Одноглазый, бабау (ХЗ)

Характеристики:
Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d8, Провокация d6, Уличное чутьё d6, Лазание d10, Знание (Нижние планы) d6, Выживание d6, Маскировка d10;*
Шаг: 6; **Защита**: 6; **Стойкость**: 6 (также он получает половинный урон кроме как от освящённого или сделанного из холодного железа оружия);
Особенности:
- **Танар'ри**. Тадарат видит в темноте (нет штрафов за сумерки и темноту), неуязвим для электричества и ядов, и получает +2 на выход из шока.
- **Один глаз**. Тадарат получает −2 на проверки *Стрельбы*, *Метания* и оценки расстояния.
- **Кислотная слизь**: Кожа Тадарата покрыта едкой слизью. Тот, кто пытается атаковать его голыми руками или подобным способом, получает 1d10 урона кислотой. Немагическое оружие, которое ударило бабау, повреждается, если на броске атаки выпало нечётное число и требует потом работы с точильным камнем, а до того даёт −1 на атаку.
- **Когти и зубы**: урон *Сила*+d6.

В этом же месте может быть найден поставщик продовольствия для Шляпника — гоблин Дмат, сидящий тут с парой крупных орков-телохранителей.

Дмат Зубоскал — довольно забавный тип. Член Помрачённых, он делает из философии фракции совсем иные выводы, чем Привратник. Раз особого смысла нет ни в чём, зачем цепляться за своё состояние? Потому Дмат получает удовольствие, заключая рискованные сделки — выдавая ссуды на безумные проекты, торгуя с демонами и так далее. Девять из десятки таких сделок оборачиваются чем и должны, но остальные дают такой доход, что Дмат может не беспокоиться за своё будущее.

Что касается персонажей, Дмат не будет скрывать, что у него есть ключ-талисман, дающий доступ в башню — но почему он должен идти с героями или, тем более, уступать им его? Если герои не приведут по-настоящему интересного для Дмата предложения, он, однако, даст им шанс, предложив разыграть талисман — причём ставкой с их стороны предложит не деньги (у него их много), а что-нибудь из вещей героев. Это может быть оружие партийного бойца, священный символ священника и тому подобное. Навык Азартных игр Дмата — d8, при этом в случае первого выигрыша во второй раз он будет жульничать — просто чтобы посмотреть на реакцию персонажа. Если герои заметят и не побояться возмутиться, несмотря на морды его телохранителей, он улыбнётся и отдаст ключ (хотя проигранное отыгрывать у него всё равно придётся...).

Если дело дойдёт до драки, используйте характеристики орков-бандитов для описания телохранителей Дмата. Учтите, что гоблина в «Глазе» любят — насколько могут тут любить кого-то, так что тут найдутся завсегдатаи, готовые вступиться за него — или просто попробовать вырубить новичков, чтобы поживиться чем-нибудь...

Если персонажи показали себя слабыми в столкновении с Рилом или если они слишком уж сорят деньгами, на выходе или вскоре после того их ждёт попытка грабежа. По одному орку на персонажа, плюс человек и тифлинг попробуют перекрыть выходы из ближайшей подворотни и потребовать деньги — причём бандиты не особо боятся пустить в ход ножи. Учтите, что в случае серьёзного сопротивления (когда два бандита выведены из строя — напоминаем, что по правилам «Дневника Авантюриста» это вовсе не обязательно означает кишки и мозги на мостовой — либо если кто-то один выведен из строя с явной демонстрацией силы), бандиты предпочтут отступить.

Орк-бандит (Х3)

Характеристики: *Сила d8, Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Запугивание d6, Метание d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 7 (8 с доспехами);
Снаряжение: Кистень (урон *Сила*+d6), кожаный доспех;
Особенности: *ночное зрение, размер +1.*

Тифлинг-бандит (ХН)

Характеристики: *Сила d6, Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Выносливость d6*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Запугивание d6, Метание d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 5;
Снаряжение: пара кинжалов (урон *Сила*+d4);
Особенности:
♦ **Мастер ножа**: тифлинг владеет двумя руками одинаково хорошо и атакует двумя кинжалами без штрафов за неосновную руку и два действия (бросок атаки один).
♦ **Змеиная ловкость**: персонажи не получают свободной атаки по тифлингу, когда он разрывает дистанцию с ними.
♦ **Ядовитый плевок**: Раз за бой тифлинг может с шипением плюнуть в глаза врагу. Это стрелковая атака с *дальностью* 1/2/4 и уроном 0. Если яд попал на незащищённую кожу, цель ослеплена (эффект при провале жертвой броска *Выносливости* — слепота на час, при выбросе — на 2d6 раундов, при подъёме — на раунд).
♦ **Ночное зрение**: тифлинг не получает штрафов за сумерки и темноту.

Человек-бандит (Н3)

Характеристики: *Сила d6, Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Маскировка d8, Провокация d6, Стрельба d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 6 (7 с доспехами);
Снаряжение: Праща (урон *Сила*+d4, *дальность* 4/8/16), дубинка (урон сила+d4) кожаная безрукавка (только тело).

Действуйте грязно — в конце концов, бандиты не настроены на честный бой. Постарайтесь использовать преимущества местности (тёмные подворотни на руку бандитам, большая часть которых хорошо видит в темноте), не забывайте про уловки и возможность нападения скрывшихся бандитов исподтишка...

ИЗБИЕНИЕ

На эту сцену персонажи могут наткнуться где-то в окрестностях портала.

На улицах этой части города шум ветра странно отдаётся в висках и порой подозрительно напоминает шёпот. Вы понимаете, что снова начали безотчётно к нему прислушиваться, когда в шум вплетается деревянный стук, деловитое «хакание» и звуки ударов, доносящиеся из-за ближайшего угла.

Если персонажи полюбопытствуют, то увидят следующее:

На утоптанном пятачке два гитзерая с невозмутимыми лицами длинными палками избивают третьего, который катается у них под ногами, защищая голову руками и стараясь уклоняться от палок и пинков. Ваше появление они игнорируют.

На самом деле вы наблюдаете тренировку по методу зерта Дарб'Акона. На оклики гитзераи реагировать не будут — точнее, один из них отвлечётся на взгляд в вашу сторону и продолжит своё занятие, сохраняя невозмутимое выражение. Если кто-то из персонажей попробует вмешаться физически, то гитзераи сразу прервутся, причём избиваемый (а он избит вполне серьёзно) встанет рядом с двумя остальными. Один из обладателей палок с ощутимым акцентом спросит — «зачем тебе это?». Ответ весьма важен — гитзераи терпеть не могут лишние разговоры и с подозрением относятся к чужакам, но при этом высоко ценят свободу и тех, кто готов за неё вступиться. Если ответ персонажа произведёт на них положительное впечатление, двое палконосцев молча переглянутся, после чего один из них скажет «Дом на гребне, с рогами. Приходи». После этого они удалятся (битый будет заметно прихрамывать). Если персонаж не вызвал их симпатии, то они удалятся сразу.

За порталом вас ждёт холод и тьма. И ветер. Нет, не так — ВЕТЕР. Холодный ветер заполняет мир, он сбивает с ног, рвёт края одежды и высасывает тепло из тел, словно вы попали в кольца чудовищной ледяной змеи. Вы стоите на камне, изъеденном и иссеченном песчинками и камешками, увлекаемыми вихрем. Свет портала за вашими спинами выхватывает из темноты неровные стены туннеля диаметром где-то в три человеческих роста. Ветер бушует, неистовствует во тьме, и из-за то налетающих, то слабеющих порывов каменная кишка, в которой вы стоите, кажется раскачивающейся, словно палуба корабля в шторм — или пульсирующая артерия, вместо крови заполненная ветром.

В ЦАРСТВЕ БЕЗУМИЯ

Вихрь встречает на своём пути сотни трещинок, зубцов и отверстий самой причудливой формы, так что он воет, стонет, свистит и хохочет на все лады, словно легион неприкаянных душ. Обрушивающийся шум первые секунды слышен даже через ушные затычки, пока слух не приспособится. Тем из вас, кто не приладил ушные заглушки плотно, на мгновение кажется, что в шуме слышен хор далёких голосов — что-то шепчущих, стенающих, повторяющих ваши имена...

Портал за вашими спинами мигает последний раз и гаснет, оставляя вас наедине с мраком и холодом.

УСЛОВИЯ ♦ ПАНДЕМОНИУМА ♦

На Пандемониуме почти нет мест, где можно укрыться от ветра. Ветер везде и повсюду — он бьёт из щелей в стенах, налетает невозможными порывами, сбивает с ног и вырывает вещи из рук. Любое незащищённое пламя гаснет сразу, мелкие и лёгкие предметы лучше не выпускать из рук — и не надейтесь делать тут какие-то вещи вроде письма по бумаге! Шум и ветра тоже вездесущ — это может быть усиленный странным эхом тихий звук, напоминающий стоны, шёпот или смех, но куда чаще это свист, грохот и вой. Если уши персонажей не защищены, они глохнут через минуту на ветру, и в любом случае пытаться услышать что-то дальше трёх метров на Пандемониуме может только безумец.

Пандемониум достаточно холоден сам по себе, а ветер только усугубляет проблему. Правила по холоду со стр. 93 «Дневника Авантюриста» в ходу, несмотря на то, что температура в области, куда попали персонажи, несколько выше нуля.

Не забудьте также, что без надёжной защиты слуха спать на Пандемониуме весьма сложно — это может поставить ваших персонажей перед проблемой недосыпа (см стр. 92 «Дневника Авантюриста»). Впрочем, если они не озаботились ушными затычками, это далеко не главная из их проблем...

Естественно, что в холодных пустых туннелях найти питание достаточно сложно. Персонаж без *Знания (Нижние планы)* на уровне хотя бы d6 получает −4 к проверкам *Выживания*. Поиск не только воды, но и еды даёт дополнительный штраф −2.

Наконец, персонажи находятся на первом слое Пандемониума, где нет понятий «верха» и «низа» — гравитация всегда направлена в сторону ближайшей стены, так что идти можно по любой части туннеля. Имейте в виду это и в бою — некоторые бойцы могут оказаться на потолке относительно друг друга, что может быть важным для стрельбы и метания, а в некоторых местах можно просто прыгать с «пола» на «потолок», если допрыгнешь до середины туннеля...

КТО ОДНАЖДЫ ОБРЕЛ САМОГО СЕБЯ, ТОТ УЖЕ НИЧЕГО В ЭТОЙ ЖИЗНИ УТРАТИТЬ НЕ МОЖЕТ. ВЕТЕР СНОСИТ ВНЕШНЕЕ, НО КАК ОН МОЖЕТ УНЕСТИ ТЕБЯ?

— ДАРБ'АКОН, СЛУШАЯ ШУМ ПОРТАЛА.

Магия

- Любое заклинание, превращающее цель во что-то иное, либо вызывающее предметы затронуто безумием этого места. Если эффект не выброшен с подъёмом, то что-то во внешности результата заклинания пугает — маг в новой форме обретает горящие глаза, к примеру, а в созданном заклинанием клинке на секунду отражается лицо давно умершего знакомого персонажа... В любом случае это требует проверки страха от тех, кто это видит.
- Заклинания лечения работают нестабильно — с −2 к проверкам.
- Интуиция колдунов обострена (+2 к проверкам *колдовства*), но магия пытается выйти из-под контроля — эффект таблицы последствий происходит не только при броске 1, но и при броске 2 (без учёта бонусов).
- В этом мире нет огня — огненные заклинания ослаблены тут на одну ступень кости и ничто не в состоянии вызвать сюда огненное создание.
- Вызванные существа заражены местным безумием — при вызове делается проверка *Знания (магия)*, и если оно неудачно, управление предаётся другому игроку, с наказом как можно сильнее искажать дух приказов.
- Из-за шума ветра заклинания со звуковым аспектом, либо требующие звука для работы, ограничены 2 метрами дальности.
- Наконец, на любое предсказательное заклинание ведущий тайно делает проверку *Смекалки* цели, и при провале выдаёт искажённый результат.

У служителей божеств свои проблемы с Пандемониумом. Они подвержены всем ограничениям выше, но сверх того обратите внимание на мировоззрение божества. Если оно следует идеалам добра, служитель получает −2 на броски *Веры* на Пандемониуме, порядка — ещё −2. Так, например, Никандр из персонажей «Охоты» — служитель Гермеса, божества добра и хаоса, а потому получает −2 на броски. Учтите, что к персонажам рассказчика этот штраф применим в той же мере!

Ветер и безумие

Даже затычки в ушах не спасают от голосов. Ветер заставляет дрожать стены, пробивается сквозь самые плотные заслоны, его шёпот звучит во снах. Всё на Пандемониуме пропитано безумием. За каждые сутки персонаж на Пандемониуме делает проверку *Характера* (попадание в бурю или шумную область может сильно сокращать этот срок). Затычки в ушах дают +2 к проверке; полностью глухой персонаж проваливает её только на броске 1 на основной кости.

Каждый провал сдвигает персонажа по таблице ниже:

Раздражение. Персонаж срывает злобу по мельчайшему поводу — это временный аналог изъяна Дурной характер. «Если ты ещё раз назовешь меня раздражительным, твои кишки будут торчать у тебя изо рта, понял?»

Истерика. «Уберите это! Остановите это! Пусть голоса замолча-а-а-ат!!!». В некоторый момент персонаж не выдерживает и начинает кричать, кататься по земле, проклинать всех и вся, молить всех богов убрать шум... Растратив силы, он пытается забиться в какую-нибудь щель, заткнуть уши, закрыть глаза и ничего не делать. Его можно вести, но до следующего провала он беспомощен. Если персонажу не повезло оказаться в таком состоянии в одиночестве, он может надеяться только на быстрый провал следующей проверки — иначе, даже если он не столкнётся с местными обитателями, он может умереть от голода и жажды...

Безумие. Персонаж приходит в себя, но обретает какое-то психическое расстройство — фобию, заблуждение или иной *изъян*.

Примерная таблица психических изъянов

Тяните карту:

2 — «Я не полезу туда!» (*Боязнь (крупная) высоты*).

3 — «Эй, а вдруг оно взорвётся?!» (*Боязнь (крупная) магических предметов*).

4 — Числовое суеверие. Персонаж считает, что число d6+2 неблагоприятно, неважно, касается это групп людей, предметов, названий... Это *боязнь (мелкая)*.

5 — «А-а-а!!! Лекаря!!!» (*Боязнь (крупная) собственной крови*).

6 — «Погаси это немедленно!» (*Боязнь (малая) света*).

7 — «Вы что, меня не узнали?» (*Заблуждение (крупное)*. Персонаж прекрасно помнит всю свою жизнь, но одновременно верит, что он является кем-то важным — фактолом, аватаром божества, нанимателем группы...)

8 — «Вы видите это?! Там, за поворотом!». Персонаж страдает от галлюцинаций. Он получает −2 на все броски *Внимания* и каждый раз при 1 на основной кости «видит» или «слышит» что-то совершенно не соответствующее истине.

9 — «Я задыхаюсь в этой проклятой штуке!» (*Заблуждение (крупное)*. Персонаж уверен, что доспехи и даже магическая защита мешают ему дышать).

10 — «Нет! Я не могу без этого! Отда-а-аай!». (*Заблуждение (крупное)*. Персонаж привязывается к какой-то вещи, существу или даже предмету и уверен, что без него быстро умрёт. Он должен постоянно таскать его с собой. Это всегда должно быть что-то неудобное — например, булыжник в 10 кило весом. Не давайте персонажу привязываться к вещам вроде своего магического меча — разве что скоро перед персонажем будет выбор много лучших).

В — «Не смей заходить мне за спину!» (*Заблуждение (крупное)*. Персонаж уверен, что все союзники готовы припомнить ему давние обиды, когда он не видит).

Д — «Я ранен. Позовите механика!» (*Заблуждение (крупное)*. Персонаж уверен, что он — механизм (если это и впрямь так, то он уверен, что он живой)).

К — Кошмары. Персонаж должен делать проверку *Характера* при каждом отдыхе и при провале просыпается с воплями в холодном поту. Проваленный сеанс отдыха не считается отдыхом — со всеми вытекающими.

Т — «Ну да. Конечно». (*Заблуждение (крупное)*. Персонаж считает, что незнакомцы всегда лгут относительно того, кто они).

Джокер — «Не выйдет. Не стоит и пробовать». Персонаж периодически подвержен приступам пессимизма и потери воли к борьбе. Он немедленно теряет 1 *жетон* и впредь получает на 1 *жетон* меньше.

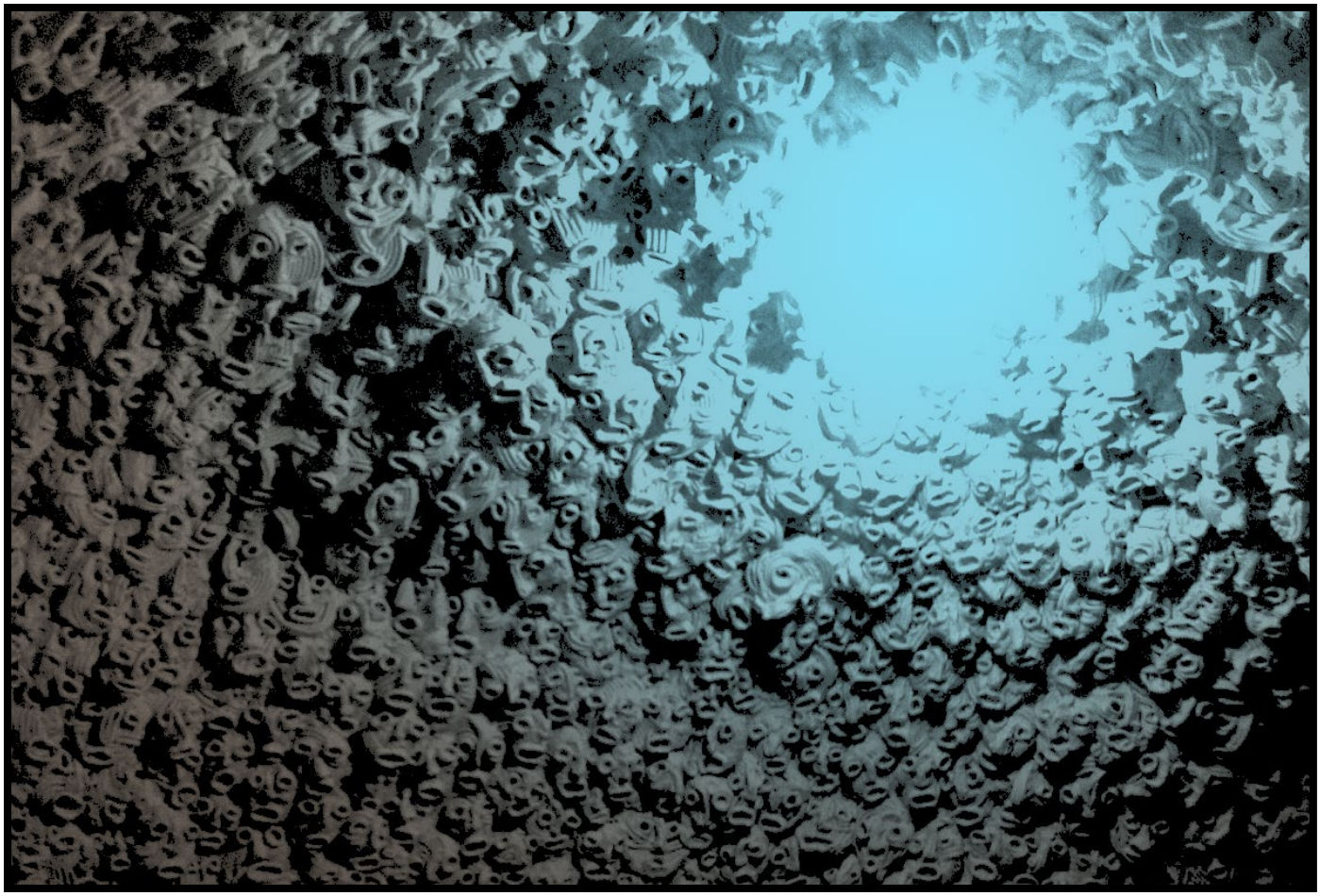
НАПЕРЕГОНКИ ПО ♦ ПАНДЕМОНИУМУ ♦

Скорее всего, группа персонажей не единственная, что отправилась в портал — и, возможно, они даже не первые. Три других группы, знают персонажи про то или нет, тоже пытаются найти Фломма.

Используйте правила по перемещению со стр. 98 «Дневника Авантюриста», чтобы определить, кто движется быстрее. Если персонажи не знают точного пути (что может произойти, например, если они отправились в портал лишь по заметке Шляпника), то они могут надеяться лишь на следы предыдущих экспедиций (считая и Хайме), так что будут двигаться с половинной скоростью, и лишь после удачной проверки *Выслеживания*.

В описаниях испытаний дальше встречается упоминание, что будет, если та или иная группа окажется там раньше персонажей.

Считайте ландшафт Пандемониума *трудным* по таблице со стр. 98. Если персонажи планируют идти по туннелям больше 8 часов в сутки, то рискуют вымотаться (совершайте проверки *Выносливости* каждый час). Тут в игру вступает ещё один фактор — расстояние. Если персонажи надеялись просто проскочить в портал, быстро достичь места назначения и вернуться назад, то они крупно заблуждаются — в конце концов, Пандемониум это полноценный мир, а не просто «место для приключений по ту сторону»!



Первое испытание Фломма находится в 49 километрах по туннелям от портала, что скорее всего означает, что персонажи будут добираться туда несколько дней. Расстояние между испытаниями тоже весьма солидно. Персонажи, не озаботившиеся запасами пищи, воды и снаряжением для лагеря столкнутся с проблемами…

Пандемониум — довольно пустынный мир (думается, прочитав его описание выше, вы понимаете, почему). Тем не менее, если вам кажется, что пустые туннели целыми днями — это скучно, вы можете разнообразить путь между испытаниями случайными встречами, мысли для которых можно подчерпнуть из приложения «Путешествия по Пандемониуму». Иногда это может оказаться полезным, например, чтобы показать, что это Нижний план, а не курорт, если заклинатели группы привыкли, что между испытаниями проходит много времени, и решили полностью тратить *пункты силы*…

ПЕРВОЕ ИСПЫТАНИЕ

49 километров от портала

Если «Копьё» обогнало персонажей, то герои натолкнутся на их лагерь перед местом первого испытания.

В темноте Пандемониум любой свет виден издалека, потому отблески костра, пусть и укрытого в яме, вы видите сразу. Помогает и то, что относительно вас «пол» лагеря находится на стене. За крупным камнем, хоть с одной стороны защищающим от ветра, натянута палатка. Свет костра выхватывает фигуру в доспехах, что неподвижно сидит возле костра, опустив голову. Рядом с палаткой видна куча топлива (кто-то запасливый тащил с собой довольно много дров), и что-то невысокое, укрытое тканью. Пару раз в свете костра мелькает смутный силуэт, словно кто-то ходит вокруг освещённой области, но точнее сказать нельзя.

Члены «Копья» не слишком серьёзно отнеслись к предупреждениям о ветре, и сейчас, как сказал бы сигилец, «платят за музыку». Импровизированные ушные затычки не до конца спасают от ветра, так что сейчас «Копьё» представляет собой коллекцию психических расстройств. Лидера партии, сэра Манфреда, накрыла депрессия — частью из-за предупреждений Фломма, частью после того, как ему пришлось убить впавшего в ярость Вольфганга. Мага Освальда накрыла бешеная тяга к совершенству, и если кто-то неосторожно пройдёт рядом с тщательно обустроенным им костром или, упаси Силы, сдвинет какой камушек, он может убить. Наконец, Карл уверен, что в темноте кругом полным-полно опасностей, и тот, кто уверяет его в обратном — агент тварей из темноты.

С членами «Копья» можно говорить, но потребуется уйма усилий, чтобы добиться от них чего-нибудь интересного, и риск вызвать их агрессию велик. Об испытании впереди они выдают в основном собственные ощущения, например сэр Манфред будет отвечать в стиле:

— Испытание? Старый дурак, я рассчитывал на славный подвиг — и что теперь? В песнях прославят историю как отпрыск рода Энгельберта ползал по кишкам и убил своего товарища?! О, горе мне…

«Копьё» собирается сниматься с места и двигаться назад (точнее, решит это, как только его лидер придёт в себя). Тем не менее, сэр Манфред может плохо отреагировать на признание в том, что персонажи идут к той же цели (потому что они явно больше преуспевают), и вызвать объявившего это на поединок для сохранения своей рыцарской чести.

Встретили герои своих конкурентов или нет, впереди их ждёт само испытание:

Туннель впереди сужается, постепенно превращаясь из широкого прохода в узкую трубу, порывы ветра в которой хлещут, словно кнут. Спасение от налетающих шквалов дают разве что камни — если раньше неровности стен туннеля почти не влияли на его общую форму, то теперь торчащие из стен камни порой перекрывают сузившийся туннель наполовину, а то и более. Стены сходятся всё сильнее…

В узких проходах впереди персонажам вскоре придётся пригибаться — сперва чтобы избежать неприятного ощущения, когда гравитация направлена в две стороны разом (голова оказывается ближе к другой стене — помните про особенности Пандемониума), а вскоре и просто чтобы пробираться вперёд. Местами героям придётся протискиваться, и торчащие из стен острые камни только добавляют радости… Дважды сделайте проверки Ловкости — обладатели черт Бугай или Толстяк получают −2 на проверку, а существам более крупных чем человек видов можно только посочувствовать. Неудачный бросок означает, что персонаж столкнулся с ощутимыми проблемами — нет, «проклятие Винни-Пуха» настигнет их разве что на единице, но персонаж может порвать мешок с припасами, сломать крепление ножен (так что оружие придётся таскать в руках или привязывать совсем неудобно) и так далее.

Узкая щель, в которую превратился проход, становится ещё теснее. Впереди она превращается в лаз, по которому можно двигаться только согнувшись в три погибели, а то и ползком. Лаз загибается, не давая оценить, не сделается ли он ещё уже. Ветер, который бьёт оттуда, почему-то отдаёт гнилью…

Лаз перед персонажами придётся преодолевать по одному, и с трудом. В узкой щели персонажи действительно рискуют застрять при неудачном броске (особенно если они не сняли громоздкие доспехи или тащат с собой неудобные предметы). Застревание не смертельно — но может вызвать уровень усталости, если бросок на освобождение будет неудачен или оно осуществляется быстро (а первый персонаж уже может влипнуть в неприятности, см. ниже).

После середины ползти становится легче — камни становятся скользкими. Ещё немного — и под локтями и коленями ощущается слизистая влага. Узкий лаз становится похож на кишки какого-то гигантского монстра — а потом стены расходятся, и ваши руки буквально проваливаются в холодную, вязкую жижу. Стены туннеля скрываются в слое мутно-бурой жидкости, из-за местной гравитации образовавшей «кольцевое озеро» по стенам и потолку. Воняет гадостно, но вам не до этого — потому что в этой бурой жиже что-то шевелится...

«Кольцевое озеро» человеку где-то по колено, а расширение туннеля вполне позволяет стоять, пригнувшись. В столь стеснённых условиях, однако, трудно использовать оружие — если кинжалы пойдут в ход без проблем, то мечи и топоры будут применяться с штрафом −2, а двуручным оружием и вовсе невозможно действовать (кроме, разве что, копий). Обитающие же в озерце гигантские слизистые черви кидаются, чтобы обвить жертву и утащить к себе...

Да, перемещение по слизистому озеру в темпе больше, чем половина Шага в ход требует проверок, чтобы не оступиться и не попасть в яму. Если персонажи не позаботились о воде и страдают от жажды... Что же, это не приток Стикса, раз тут живут черви, но пить подобную жижу крайне рискованно.

Слизистый червь (Н)

три и более

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4(Ж), Характер d6, Сила d6, Выносливость d10;*

Навыки: *Драка d6, Внимание d6;*

Шаг: 4; **Защита**: 5; **Стойкость** 7 (неуязвим для *дробящего* оружия);

Особенности:

- **Пасть**: урон *Сила*+d4.
- **Упругое тело**: из-за отсутствия костей слизистый червь может пробираться в узкие щели. Из-за этого же отсутствия и упругой оболочки бить червя *дробящим* оружием бесполезно.
- **Парализующая слизь**: поверхность тела червей покрыта слизью, представляющей собой *парализующий яд* (см. стр. 93 «Дневника Авантюриста»). Яд действует при попадании на кожу.
- **Обвивание**: черви стараются обвивать своих жертв, чтобы им было удобнее добраться до уязвимых мест. *Подъём* на атаке означает, что червь обвил цель; с парализованными врагами черви делают это просто перемещением. Атаки со стороны, промахнувшиеся по червю, автоматически поражают обвитую им жертву.

ВТОРОЕ ИСПЫТАНИЕ

28 километров от первого

Синеватый свет вдруг вспыхивает перед вашим носом, и, словно на невидимом экране, возникают буквы торгового планарного. «Поворачивайте назад. Вы не вынесете из этого похода здравого рассудка — Пандемониум не несёт ничего, кроме безумия».

Если Рашиди со спутниками обогнал персонажей, то тут они столкнуться со свидетельством его неудачи. Бомани погибает в попытке преодолеть пещеру, и остаётся на льду (не забудьте упомянуть его в сцене с собственно испытанием). К сожалению, постоянный контакт таблички со льдом заражает Рашиди безумием и его магия берёт верх над ним. В результате Рашиди, когда вы его найдёте, занят строительством дороги (причём по кругу туннеля). Феликс связан с Рашиди и не может обсуждать его приказы, а Каника пока что считает, что это какой-то сложный ритуал — хотя и задаётся вопросом, что творится и зачем она вообще сюда пошла? Обратите внимание, что если табличку забрать, Рашиди восстановится.

Вам казалось, что вы уже выучили все подлости ветра, но Пандемониуме такая вера может быть только самообманом. К бьющим в лицо порывам и пронизывающим до костей шквалам добавляется ледяная крошка, которую ветер то и дело швыряет в лицо, а под ногами начинают попадаться предательски скользкие участки.

А потом стены туннеля вдруг расходятся в стороны, превращаясь в обширную пещеру, похожую на чьё-то бредовое видение. Не то вода, не то вечно бушующие здесь ветры источили камень, холод обратил воду в лед — и тысячи каменных и ледяных «клыков» вперемешку торчат из стен пещеры, столь густо, что идти тут по прямой будет невозможно. Местами пол и стены каменные, местами их скрывает слой льда, под которым из трещин рвётся ветер, и лед вспучивается кривыми «рогами», а в его мутной толще можно разобрать сложную систему пустот. Порывы ледяного ветра то и дело налетают из темноты пещеры и скрытых толщей льда трещин, заставляя лед подрагивать и вибрировать. Даже тут, на надежном полу, ощущается эхо этой вибрации, и слабая тень шума ветра отдаётся в головах не через уши, а через ноги...

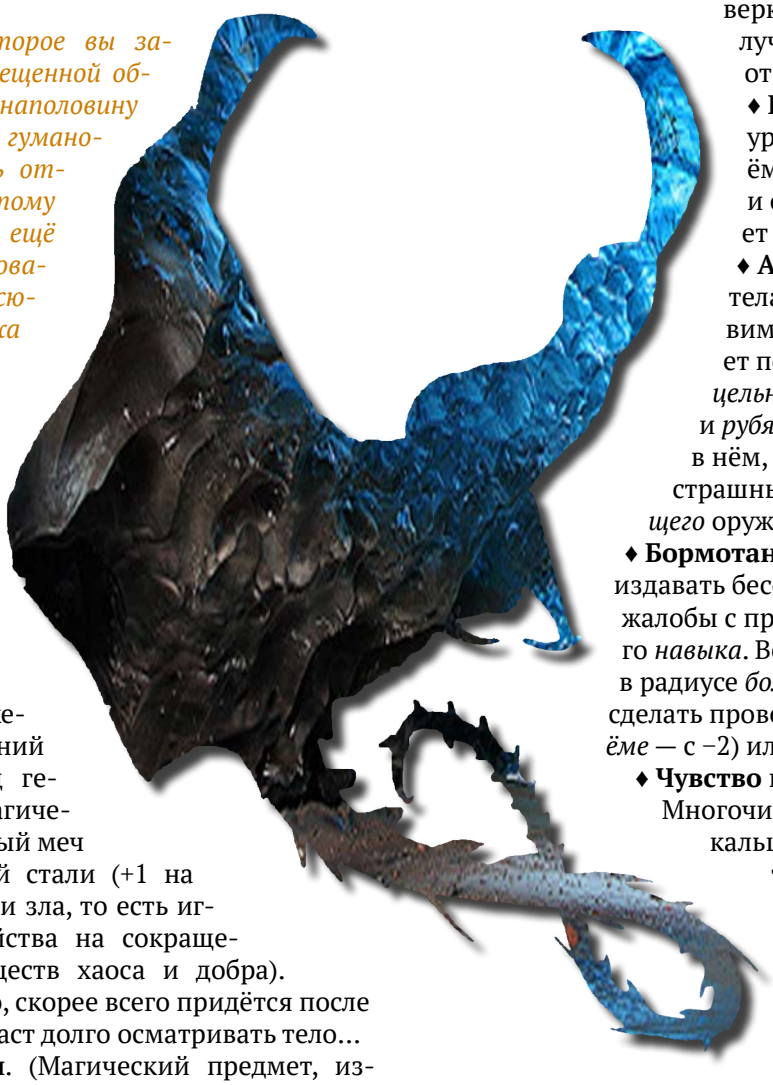
Пещера уходит во мрак дальше, чем вы можете видеть.

Ветер и лёд далеко не главные проблемы, с которыми столкнутся персонажи. Эту пещеру облюбовал бормотун-плакальщик, одна из тех тварей, что прекрасно подходят Пандемониуму — бесформенная тягучая масса, с то поднимающимися из глубин, то уходящими внутрь пастями и глазными яблоками, вечно бормочущая невнятные жалобы и питающаяся телесными соками тех, кто попадёт в это место.

Два неприятных для персонажей момента. За счёт своей аморфности бормотун может ползать в системе ходов подо льдом, не замедляясь. Во-вторых, жалобы плакальщика прекрасно передаются сквозь лёд — затычки в ушах не спасут, пока персонаж стоит на ледяной поверхности…

Плакальщик не собирается нападать, едва персонажи ступят на лёд — вместо этого он ждёт, пока они отойдут достаточно далеко, чтобы не упустить жертвы, если они будут удирать. Это, однако, даёт возможность зорким персонажам увидеть вмёрзший в лёд труп — останки одной из прошлых жертв бормотуна… (Проверка *Внимания*, чтобы разглядеть, с –2 если у героев нет *навыка Выживание*).

Тёмное пятно, которое вы заметили на границе освещенной области, оказывается наполовину скрытым льдом телом гуманоида. Какого — сказать отсюда невозможно, потому что ветер или что-то ещё более ужасное изуродовали тело, и видимая отсюда часть больше похожа на кусок жевательной смолы, выплюнутой великаном.



Обнаружившие тело персонажи могут увидеть повреждения на следы — множества мелких порезов и укусов. Среди оставшегося пригодным снаряжения у тела есть средний щит, вмёрзшие в лёд геройские ножны (магический предмет) и длинный меч из зелёной бааторской стали (+1 на урон. Оружие порядка и зла, то есть игнорирует особые свойства на сокращение повреждений существ хаоса и добра). Добывать вещи, однако, скорее всего придётся после боя — плакальщик не даст долго осматривать тело…

Геройские ножны. (Магический предмет, изготовленный на Семи Небесах). Эти ножны способны изменять форму, подстраиваясь под любое клинковое оружие, от кинжала до двуручного меча. Они могут помогать выхватить клинок быстро и гладко (считается аналогом *Дара воина* (быстрый выхват), применяется автоматически и не требуя *действия* (но с обычным шансом провала), когда персонаж хочет выхватить оружие быстро), или могут применять *Сокрушение* на клинок в них (только на тот, что внутри). ***Условия перезарядки***: персонаж должен провести час, работая в кузнице (именно оружейной), не снимая ножен.

Плакальщик-бормотун (ХН)

Характеристики: *Сила d6, Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Выносливость d12;*

Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Бормотание d8;*

Шаг: 4; **Защита**: 5; **Стойкость** 8 (половинный урон от недробящего оружия);

Особенности:

♦ **Множество ртов**. Атакуя, плакальщик-бормотун прицепляется к цели множеством пастей, пытаясь сосать кровь. Каждая атака плакальщика — это три проверки *Драки*, с уроном d4+*Сила* каждый. Если хоть одна из них успешна, цель должна сделать проверку *Выносливости* или получать уровень усталости от кровопотери.

♦ **Плевок**. *Дальность* 3/6/12, урон кислотой 2d4, подъём означает, что цель ещё и ослеплена пока не промоет глаза.

♦ **Аморфный**. Тягучая масса тела бормотуна лишена уязвимых мест. Он не получает повышенного урона от *прицельных ударов*, а *колющее* и *рубящее* оружие просто вязнет в нём, так что по-настоящему страшны ему лишь удары *дробящего* оружия.

♦ **Бормотание**. Плакальщик может издавать бессвязные, сводящие с ума жалобы с проверкой соответствующего *навыка*. Все слышащие его существа в радиусе *большого шаблона* должны сделать проверку *Характера* (при *подъёме* — с –2) или оказываются *в шоке*.

♦ **Чувство вибрации**. Многочисленные глаза плакальщика нуждаются в свете, но у него есть и лучший способ охотиться. Даже если персонажи попробуют пересечь пещеру в полной темноте, бормотун способен отличить шаги от вибрации, вызванной ветром. Если персонаж не стоит на месте неподвижно, бормотун чувствует его движения на 10 клеток вокруг себя.

♦ **Обволакивание**. Плакальщик может попытаться сбить жертву с ног и обтечь своим аморфным телом со всех сторон. Если он успешно проводит проверку *Захвата*, то в этот же ход наносит атаку множеством ртов по жертве, и в последующие ходы может наносить ей эту атаку с преимуществом +2, а жертва не может атаковать плакальщика.

ПАНДЕМОНИУМСКАЯ БУРЯ

Буря накроет персонажей под конец вторых суток их путешествия по Пандемониуму, когда они устроятся на отдых или проделают достаточный путь. Всё начнётся с усиления ветра, который пробарабанит по стенкам палаток или лицам персонажей ледяными кристаллами или пригоршнями пыли (не свойственной туннелю, где они находятся), а потом подутихнет. Если у персонажей нет гида, то они могут не придать этому значения — нужна успешная проверка Знаний (Нижние планы), чтобы увидеть в этом предвестник настоящего шторма. Любой из гидов, которым они могли обзавестись в Бедламе (если он, конечно, не желает смерти персонажей) немедленно опознает предвестник бури — и попробует дать персонажам знать, чтобы они немедленно сворачивали лагерь (если он есть) и искали укрытие.

У персонажей не так много времени. У них есть три достаточно коротких действия (упаковать конкретную вещь или привязать её к себе, вбить костыль в стену — примеры таких действий), после чего их накроет первый шквал...

Раньше вы думали, что познакомились с ветром Пандемониума, но это, оказывается, были ещё цветочки. Вы видите, как темнота туннеля пропадает, сменяясь стремительно несущейся на вас бледной стеной пыли. С визгом, слышимым уже не ушами, а всем телом, белая стена ветра накрывает вас, словно гигантская волна.

Первый шквал наносит 2d4 урона, если персонажи не успели скрыться за уступами, забиться в трещины и тому подобное. Все вещи, оставленные без присмотра, оказываются под настоящей тёркой из несущихся с дикой скоростью камушков и частиц пыли. Естественно, что устоять на ногах, не держась за что-то, в таких условиях невозможно; более того, просто лежащий (не за укрытием и не привязанный) персонаж должен сделать проверку *Силы* (с *преимуществом* 2, если он несёт хотя бы 10 кг груза) или ветер протащит его по земле, колотя о камни — в этом случае персонажу требуется проверка Выносливости, чтобы не получить уровень усталости.

Белая волна сходит на нет так же внезапно, как появилась, уносясь в темноту за вашими спинами, сменяясь обычным бьющим в лицо ветром, против которого трудно идти — но вы ощущаете, как гудит камень под вами, и понимаете, что это ещё не конец...

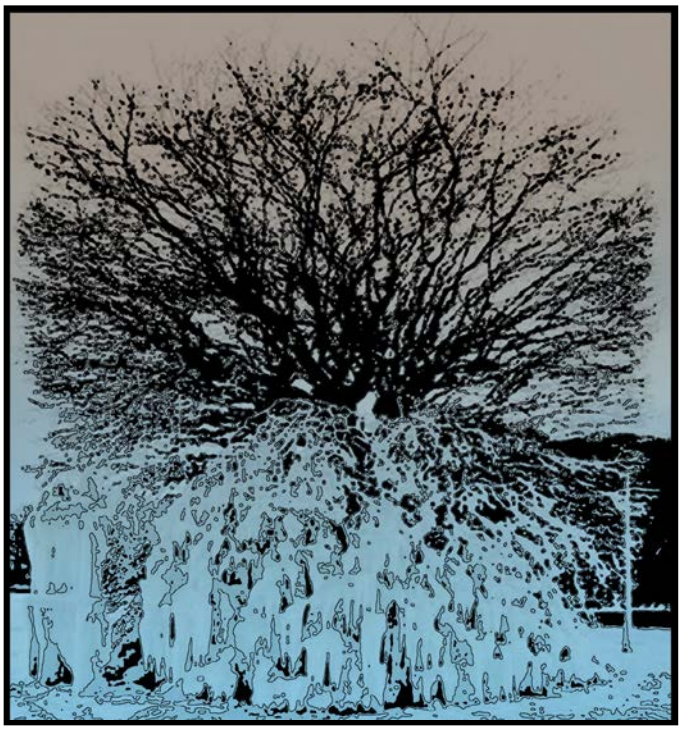
У персонажей есть ещё одно действие, прежде чем их накроет вторым шквалом.

Второй шквал предупреждает о себе свистом и щелчками, столь громкими, что они пробиваются сквозь затычки для ушей. Ветер, кажется, сейчас заживо сорвёт с вас кожу. Несущейся на вас белой стены пыли на этот раз нет, и фронт шторма почти не виден — вместо этого вокруг барабанят камни и куски льда. Камни покрупнее шатаются, увлекаемые силой ветра...

Те, кто не использовал возможность укрыться раньше, получают 2d6 урона от бомбардировки градом обломков. Даже в закрытых лампах пламя колышется (и гаснет с 50%-ным шансом). Лежащие на открытых местах должны делать проверку Силы с −1, иначе страдают от эффекта выше.

Второй шквал не думает стихать. Ветер усиливается, стены содрогаются от низкого, яростного рёва стихии, который отдаётся в ваших костях. Сквозь затычки и все воздвигнутые вашим разумом преграды пробивается хор бессвязно плачущих, вопящих, проклинающих голосов. Эта какофония заполняет ваши черепа, назойливо стучась в уши изнутри, грозясь разорвать всю ту хрупкую штуку, которую вы привыкли называть своим «Я» и унести её осколки с воплем и хохотом во мрак туннелей...

Дайте игрокам возможность описать, к чему их персонажи попробуют обратиться в своих воспоминаниях, за что попробуют уцепиться перед захлёстывающей их разумы волной безумия. Хороший отыгрыш заслуживает бонуса; попытки обратиться к значимым чертам персонажа (выраженным изъянами или заранее прописанными чертами биографии) могут давать преимущество до +2. Попытка



персонажей сохранить ясность рассудка — проверка Характера, как обычно в конце дня (буря требует дополнительной проверки, не укладывающейся в расписание). Кроме того, если бросок просто успешен (без подъёма), персонажи испытывают временное помутнение рассудка. Былые обиды — реальные и мнимые — на сопартийцев наполняют их разум ненавистью, так что они пытаются навредить им. Эффект длится раунд и не играет роли, если персонажи забились в укрытия поодиночке, но вот если они сидят где-то коллективно…

Особенно неприятно героям будет, если их проводник по Пандемониуму — Ин'зера. В этот момент её псионические способности сработают непреднамеренно…

Ураган не стихает. Вы уже не слышите рёва ветра, вместо этого ощущая пульсацию туннеля вокруг, словно вы попали в чудовищную великанскую артерию, вместо крови наполненную бушующей тьмой. Ветер расшатывает камни и крошит выступы в стенах.

Если персонажи не проверили надёжность укрытий, за которыми они пытались спастись от ветра (разве что они прятались за чем-то поистине монументальным), или надеются на прочность обычных верёвок, их ждёт неприятный сюрприз. С шансом 50% (делайте проверку за каждого персонажа, начиная с имеющего самое ненадёжное укрытие; как только вы нашли жертву, остановитесь) камень срывается с места, подставленная ветру верёвка рвётся, перетирается или рассекается летящими обломками…

Если рухнуло укрытие, персонажу сперва надо сделать проверку *Ловкости*, чтобы избежать столкновения с ним (проблемы в случае провала определяйте сами, в зависимости от типа укрытия), а потом пытаться уцепиться за что-то, что требует проверки *Лазания*. У персонажа есть две попытки, пока его тащит ветром — первая неудачная попытка эквивалентна падению с 6 метров, вторая — с 12-ти. Наконец, если персонаж неудачно столкнулся с чем-то и подхвачен ветром, он всё ещё имеет шансы выжить — но его участь определяется уже по правилам *вызова судьбе*.

Содрогания стен постепенно сходят на нет, голоса в ваших головах взывают последний раз и затихают, а беснующийся ветер обрушивает ещё несколько пылевых зарядов, но это уже хвост дракона, уносящегося вдаль по туннелям. Ураганный ветер постепенно сменяется штормовыми порывами и, наконец, просто сильным ветром, кажущимся после бури почти покоем…

В последующие 10 раундов буря утихает. Оставшиеся без укрытия в прошлых раундах получают ещё 2d4 урона, а потом персонажи могут выбираться из щелей и приводить себя в порядок, гадая о судьбе незакреплённых вещей…

ИСТОЧНИК

5 километров от второго испытания

Одна из трещин в стенах туннеля сочится ледяной водой, которая собирается небольшой лужицей и вытекает из неё, чтобы пересечь туннель и исчезнуть в другой трещине. Это нормальная, пригодная для питья вода, что может подтвердить обладатель навыка *Выживание*. Если Выводок обогнал персонажей (и знает о наличии соперников — второе, впрочем, происходит почти наверняка), крысаки оставят ловушку возле источника, пожертвовав одним из арбалетов и склянкой алхимического огня. Склянка установлена в куче камней рядом с источником, чтобы развалить эту кучу и обрушить на того, кто подойдёт близко (с уроном 2d6, плюс брызги алхимического огня, если цель провалит бросок *Ловкости*). Из-за необходимости складывать кучу камней надёжно (чтобы ветер не вызвал срабатывание ловушки), склянка активируется верёвкой, довольно заметной (проверка *Внимания* без штрафов позволяет её заметить). Впрочем, делавший эту ловушку Палёный не дурак — на пути к этой верёвке натянута лучше скрытая вторая (проверка *Внимания* со штрафом −2), причём споткнувшийся об эту верёвку вызовет не только срабатывание арбалета, но и упадёт, активируя вторую ловушку. Арбалет разряжается по цели как стрелковая атака со *Стрельбой* d6 (учтите, что цель будет скорее всего поймана врасплох!)

ТРЕТЬЕ ИСПЫТАНИЕ

22 километра от второго испытания

Синий свет с новым посланием вспыхивает перед вами при очередном повороте туннеля. «Если жадность загнала вас так далеко, поворачивайте назад. Потери будут больше, чем приобретения».

Если «Выводок» обогнал персонажей, то это точка, на которой они застопорятся. Попытка прорваться напрямую стоит группе Мамаши множества ценной экипировки, и в результате они оказываются вынуждены отступить. Семейная перепалка по поводу того, кто виноват, подогретая влиянием Пандемониума переходит в открытый конфликт, и Белая зарубает Мамашу. К моменту, когда герои доберутся до лагеря «Выводка» там будет идти ожесточённая перепалка — Белая будет убеждать братьев продолжать попытки, в то время как кто-то из братцев будет отстаивать противоположную точку зрения. Основной аргумент Белой — «зачем мы вообще сюда шли тогда?»; появление персонажей Белая попробует обратить в свою пользу — в конце концов, за спинами персонажей можно попробовать пробраться (мы бедные, несчастные, потеряли почти всё — мы не пойдём перыми!) к цели — если, конечно, они не слишком заденут её гордость…

Туннель выводит вас на уступ в громадной пещере, стены которой — дикая пародия на гигантскую тёрку. В пещере бормотуна из стен торчали каменные и ледяные «рога», здесь же словно что-то разъело и разломало стены, оставив неровные, обломанные грани, излом на изломе, длинные каменные иглы каких-то прочных минералов и причудливо обглоданные ветром выступы. Ледяной ветер налетает тут со всех направлений, разбиваясь о неровности.

Горловины многих туннелей открываются в пещеру, но нужный найти несложно — от вашего уступа начинается природный мост, неровный язык обледеневшего камня, висящий над «тёркой» стен пещеры. Шириной где-то в два шага, он гнётся и извивается, словно дорожка «американских горок», и заканчивается у одного из туннелей в дальней стене. Ещё несколько причудливо завитых каменных языков торчат из стен, но ни один больше не соединяет туннели...

Путешествие по мосту будет не столь уж опасным, если персонажи привыкли к гравитации Пандемониума. Куда большая угроза исходит от обитателей этого места. Не ветер заточил многочисленные иглы и изломы этого места — эта пещера служит домом колонии бесформенных кислотных тварей.

Полдюжины кислотных амёб находятся на «мосту» и в окрестностях (включая и высоко торчащие каменные иглы и выступы, с которых из-за гравитации этого места можно прыгнуть на «потолок»). Они почти безмозглы, но почуяв добычу более лёгкую для усвоения, чем горные породы, начнут собираться к ней со всей пещеры...

Кислотная амёба (Н)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4(Ж), Характер d4, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Маскировка d6;*
Шаг: 3; **Защита**: 5; **Стойкость** 6;
Особенности:

- **Кислотные ложноножки**: урон *Сила*+d4. Удачная атака уменьшает на 1 бонус брони доспехов цели; дошедшие до 0 доспехи восстановлению не подлежат. Если атака отбита с помощью бонуса к защите от щита или оружия, то щит подвергается тому же эффекту, оружие — как при атаке по телу амёбы.
- **Едкое тело**: оружие, атакующее амёбу, повреждается на нечётном броске атаки. Удачная проверка *Ловкости* владельца означает, что оружие только частично повреждено (-1 к атаке до работы с точильным камнем или иной починки). Неудачная проверка значит, что оружие сломано. Уже повреждённое оружие ломается автоматически. Те, кто атакуют амёбу голыми руками или иным подобным способом, получают при атаке 2d6 урона.
- **Незаметность**: в состоянии покоя кислотная амёба выглядит как камень или пятно на земле. Это даёт им +4 к броскам *Маскировки*, если противник не знает, чего ожидать.

Финал. Вопросы флота

2 километра от третьего испытания

Туннель открывается в длинную, узкую пещеру — и на этот раз в ней не видно никаких шипов, льда и тому подобного. Тёмно-серый неровный камень, холод и ветер — и изгибы стен, уходящих куда-то далеко вперёд, во тьму, неохотно расширяясь. Вы проходите по пещере совсем немного, когда замечаете вдали призрачно-голубоватый огонёк.

Башня — точнее, даже башенка — которая становится видна, стоит подойти поближе, торчит, накренившись, из одной из стен — на этот раз вы почти угадали с направлением «низа». Издалека видны стены из тёмного металла, коническая крыша со странным витым выступом на ней, но никаких дверей и окон. Свет дают три голубоватых шара, укреплённые в пазах под самой крышей. Фундамента у башни тоже нет — она словно вырастает из скалы.

Как только персонажи войдут в круг света вокруг башни, приглашающе откроется ранее незаметная дверь. Ничего интересного вокруг башни нет, и альтернативных способов попасть в башню, если вдруг персонажам пришла в голову такая идея, тоже нет — тёмный сплав стен не поддастся силе и блокирует магические способы перемещения. Ах да, естественно — внутри башни персонажи будут защищены от шума Пандемониума. Вы хотели вынуть, наконец, ушные затычки?

Внутри башни вы попадаете в царство кривых линий — изгиб внешней стены, изгиб внутренней... Короткий коридор, освещённый таким же голубоватым светом как и снаружи, приводит вас к открытой арке, за которой оказывается совершенно пустая круглая комната — даже клетушка, метра полтора диаметром. Это тупик — никаких иных выходов тут нет.

Когда кто-то из персонажей войдёт внутрь, комната придет в движение, поворачиваясь вокруг своей оси (и тем самым закрывая вход). Движение плавное и начинается не сразу — если персонажи поторопятся, то внутрь могут набиться двое, а то и трое (если поместятся, конечно).

С тихим лязгом и гудением комната поворачивается на девяносто градусов, открывая новую арку — небольшую нишу, в которой стоит высокая, зеркально блестящая фигура. Чуть увеличенный вариант гитьянки облачён в просторную ярко-алую мантию, когда-то дорогую, но сейчас местами протёртую. Из-под широкого капюшона на вас глядит зеркальная маска в виде идеально правильного, бесполого лица гитьянки. Сквозь прорехи в мантии виден блеск зеркального металла и слышно пощёлкивание каких-то деталей внутри.

— Вы дошли до последнего испытания — голос у стража мелодичный и бесполый. — Вы должны ответить на три вопроса, чтобы показать, что достойны владеть вещами, которые хозяин оставил здесь. Недостойные будут уничтожены. Это последний момент, когда вы можете отказаться. Если вы хотите сделать это, скажите «Я возвращаюсь». Любая другая реплика означает начало испытания. Время на раздумье не ограничено.

Если в комнату набилось несколько существ, страж считает их одним существом и принимает реплику от любого. Если первые прозвучавшие слова «Я возвращаюсь», комната повернётся назад, иначе страж шагнёт внутрь и комната повернётся ещё на сорок пять градусов, закрывая все проходы.

Не бойся ничего, и возможно станешь злодеем; бойся слишком многого — и тогда наверняка станешь рабом.

— Никто, объясняющий кандидату во фракцию свой принцип действия.

— Время на размышление над вопросом не ограничивается, но любая попытка покинуть место проведения испытания считается провалом. Любая фраза после объявления вопроса, не начинающаяся со слов «уточняющий вопрос» расценивается как ответ. Первый вопрос...

ТРИ ВОПРОСА СТРАЖА

Эти три (точнее, два) вопроса вам стоит продумать заранее — именно для этого путь к башне такой длинный и на нём так часто возникает вопрос «зачем на самом деле идёт персонаж».

Первый вопрос должен быть простым — таким, ответ на который не представляет проблемы. Вы можете спросить что-то из профессиональной области персонажа, что-то о вещах, традиционно связанных с его видом и так далее.

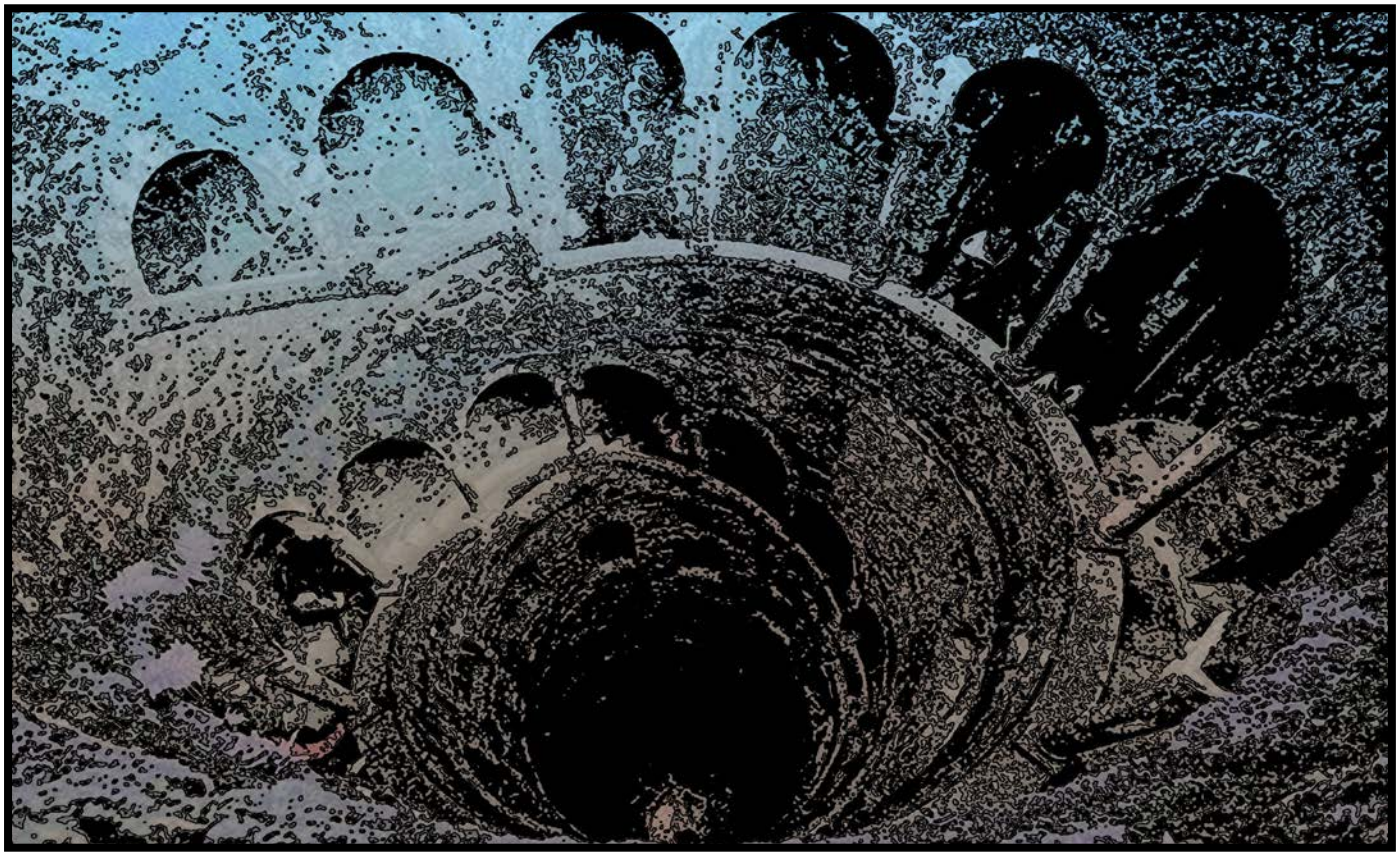
Второй вопрос на самом деле главный — страж задаёт вопрос, ответа на который персонаж не знает (и никакие броски кубиков ему не помогут — всё, что сможет узнать персонаж по броску, это то, что ответ на этот вопрос на самом деле не должен быть никому известен). Этот вопрос касается кого-то, кто если не служит образцом для персонажа, должен им уважаться — маг может услышать вопрос относительно биографии архимага, воин-гитзерай — относительно известного бойца или зерта-гитзерая и так далее. Вопрос должен быть сформулирован так, чтобы ответом на него служило некое желание, устремление, цель. Первые два вопроса «завалить» нельзя в принципе.

Третий вопрос страж задаёт на выходе и он всегда один и тот же. «Почему ты взял именно это?». Если ответ персонажа свяжет приобретение этой вещи с заявленной им целью, он прошёл испытание Фломма. Если же он, например, заявил высшей ценностью во втором вопросе поиск знания, а ухватил драгоценную статуэтку (и не скажет, что она ему нужна, допустим, для покупки книг) — тогда ой.

После второго вопроса страж откроет доступ в хранилище:

ЕСЛИ БЕЗУМИЕ ПОМОГАЕТ, ПОТОМ ЕГО НАЗЫВАЮТ МУДРОСТЬЮ.

— ИН'ЗЕРА БЕЗУМНАЯ.



С лязгом и гудением комната вновь приходит в движение, повернувшись ещё на сорок пять градусов. На сей раз за аркой не узкий коридор, а просторная комната, залитая всё тем же голубоватым светом. Ряды серебристо-металлических стеллажей, такого же цвета как и пол, заполняют большую её часть, видимую от входа, и уйма предметов заполняет эти полки.

— Вам разрешено взять один предмет — говорит страж, отступая на шаг вбок.

(Персонажи могут попробовать уточнять что-то относительно третьего вопроса, но ничего не добьются).

Едва вы делаете шаг из поворотной клетушки в чуть пахнущую пылью комнату со стеллажами, лязг за вашей спиной возвещает, что проход закрыт.

Комната сделает несколько вращений, чтобы доставить на склад всех персонажей.

Хранилище перед вами занимает, похоже, половину этого этажа башни — изгиб дальней стены похож на внешний. На полках длинных рядов стеллажей поблёскивают разнообразные устройства — частью непонятные, но по большей части назначение их легко угадать. Доспехи со сложенными за спинами хитроумными рамами крыльев. Перчатки со сложными крючьями и присосками. Образцы оружия с клинками странных цветов. Сложные метательные устройства. Мелкие механические сферы, вроде тех «глаз», что оставляли послания на тропе, с самыми разными инструментами... В общем, огромная коллекция придуманного, собранного и улучшенного Фломмом. Возможно, назначение сильно бы прояснили таблички на стеллажах, но эти блестящие диски написаны на языке гитьянки, и, похоже, ещё и каким-то кодом. Вы рассматриваете одну из табличек, когда мимо вас с тихим стрекотом пролетает несколько медных сфер с тонкими металлическими крылышками, машущими со скоростью комариных. Из сфер торчат тонкие лапки со щёточками, и следом за ними пыли на стеллажах не остаётся.

Дайте игрокам самим выбрать, что ищут персонажи, сформулировав общее направление — оружие, инструменты, средства перемещения... На полках лежат и просто чертежи, но в основном именно рабочие образцы. Считайте, что образцы включают все *силы*, доступные на *рангах Новичка* и *Закалённого* (которые удаётся привязать к безумной науке), а заодно некоторые никак не связанные с магией эффекты, которые, однако, слабее.

Несколько примеров, которые ни в коем случае не исчерпывают всё возможное:

Оружие:

Паутиномёт. Смахивающая на арбалет конструкция, способная стрелять клейким составом из небольшого баллончика. Эффект подобен *заклинанию Путы*, с той разницей, что совершается проверка *Стрельбы* и дальность составляет 10 клеток. Запас клея эквивалентен 12 *пунктам силы*, и пополнение его проблематично — рядом с паутиномётом лежит описание состава, но в него входят кости определённых рыб с Плана Воды.

Ртутный клинок. Клинки (самых разных размеров, потому персонаж сможет найти нужный), внутренние полости которых налиты ртутью, что изменяет баланс по ходу замаха. Это даёт +1 к урону, если совершается обычная атака — изменённый баланс зачастую мешает при совершении сложных движений, потому урон не увеличивается, если исполняется более сложный манёвр.

Доспехи:

Крылатые доспехи. Комплект лёгких доспехов со сложенными за спиной сложными рамами с прочной тонкой тканью. Эти крылья могут быть раскрыты простым поворотом ручки, позволяя персонажу планировать — на каждую единицу спуска он может продвигаться на две клетки по горизонтали. При наличии восходящих потоков воздуха, удачная проверка *Пилотирования* позволяет персонажу держаться на постоянном уровне ход. К сожалению, крылья весьма уязвимы и не могут быть починены в полевых условиях. Персонаж с раскрытыми крыльями на земле получает –2 на все проверки *Ловкости* и связанных *навыков*. Правильное складывание крыльев занимает минуту.

Зеркальный состав. Средство, предназначенное для нанесения на металлические доспехи. Полировка их этим составом творит настоящие чудеса — поверхность превращается в настоящее зеркало. Если обладатель таких доспехов находится на свету, то блеск его доспехов мешает противникам — он как будто окружён аналогом *силы Щит* (без *подъёма*). К сожалению, эффект нестоек (пропадая после любой серьёзной царапины — то есть прошедшему по хозяину удару) и не работает в условиях штрафов за видимость. Горшочек с составом вмещает 5 порций, и пополнение потребует компонентов с Плана Сияния.

Инструменты:

Лапы скалолаза. Перчатки и обувь с присосками и крючьями. В обычных обстоятельствах дают +1 к проверкам *Лазания*, но также снабжены небольшими резервуарами клея, подача которого даёт эффект *силы Паучьи лапы*. Запас клея аналогичен 10 *пунктам силы*, и восполнение его трудно — в состав входят кости определённых рыб с Плана Воды.

Ограда молний. Несколько длинных металлических штырей с небольшими металлическими ящичками внизу. Они могут быть воткнуты в землю или поставлены на камень. Если хотя бы два из них поставлены на расстоянии 2 метра и меньше друг от друга, яркие разряды молний начинают скакать между штырями, ярко освещая клетку. Проходящее между штырей существо отбрасывает (оно всё ещё может прорваться между штырей, если пробьёт «стену» *прочности* 10) и оно получает 2d4 электрического урона. Заряда преград хватает на 15 раундов работы (не обязательно подряд) и перезарядка требует кристаллов, добытых на Плане молний. Каждый штырь весит 2 кг.

Очки снайпера. Пара линз со сложными устройствами на матерчатой повязке. Будучи надеты на голову, они обеспечивают зрителя прицелом и автоматически подстраиваются под нужную дальность. Можно считать их аналогом *силы Зоркость*, активирующихся проверкой *Внимания* с −2 (потому что к автоматической смене фокуса в линзах надо приноровиться). У линз есть резерв работы, эквивалентный 12 *пунктам силы*, после чего части механизмов надо менять — и их изготовление требует стали с Солании, слоя Семи Небес.

Когда персонажи выбирают по одному предмету (или постараются цапнуть побольше и так или иначе обмануть стража) наступает время третьего и последнего вопроса. Выход из хранилища единственный, через вращающуюся комнату. Страж опрашивает персонажей по одному — и по одному же пропускает к выходу. Если кто-то отвечает неправильно, либо имеет при себе более одного предмета, страж вступает в бой. Шансов одолеть стража у персонажей не так уж и много, особенно с учётом того, что уже виденные персонажами уборщики могут служить ещё и ремонтниками. Если другие персонажи приходят на помощь атакованному, они тоже включаются в список целей стража, но при этом из небольших отверстий в стенах с шипением начинают поступать струйки ядовитого газа. До того момента, как он заполнит комнату, у персонажей есть пять раундов (механизм поворотной комнаты не блокируется, и выбраться наружу всё ещё можно). Газ, помимо того что ядовит и не вполне прозрачен (что может создать проблемы с видимостью) ещё и достаточно едкий, чтобы раздражать глаза живых существ. Пока газ поступает, персонаж, получивший трефовую карту инициативы, страдает от застилающих глаза слёз и получает −2 на броски атаки. Страж, ремонтники и механические персонажи (например, Принцесса из набора персонажей «Охоты») не страдают от этого эффекта.

Страж Фломма (ПН)

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d10, Сила d10, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d10, Внимание d8;*
Шаг: 6; **Защита**: 7; **Стойкость** 11 (броня 3);
Особенности:

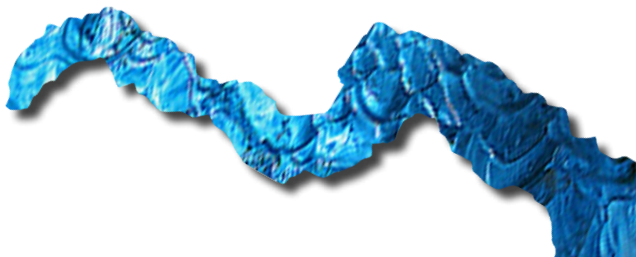
- **Механизм**. Страж не получает дополнительного урона от атак в уязвимые места и получает +2 к проверкам выхода из шока. Он также не подвержен болезням и неуязвим для ядов, а также не получает штрафа за ранения.
- **Сияющие руки**. Если страж вступает в бой, его руки начинают светиться и потрескивать от электрических разрядов. Урон от подобной атаки *Сила*+d6, причём если цель облачена в металлические доспехи или несёт полностью металлическое оружие крупнее кинжала, то он наносится касанием (атаки с +2 к *Драке*). Обе руки стража работают одинаково хорошо, так что может совершать две атаки руками в раунд с обычным штрафом −2.
- **Молния**. Вместо атаки руками страж может сложить их и выпустить молнию из сведённых ладоней. Это стрелковая атака с уроном 3d6 и дальностью 10/20/40. У цели должно быть металлическое оружие или доспех, чтобы атака проводилась по ней. Если в области *малого шаблона* вокруг цели есть большее количество металла, атака автоматически промахивается (и попадает в это скопление). Атака наносится по всем, кто стоит на пути от стража до места попадания (броски атаки совершаются отдельно).
- **Стремительный**. Если стражу пришла пятёрка и ниже на *инициативу*, он сбрасывает эту карту и берёт новую.

Ремонтник (ПН)

3 штуки
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Ремонт d8;*
Шаг: 2; **Защита**: 5; **Стойкость** 4 (броня 1);
Особенности:

- **Рабочие конечности**. Набор свёрл, отвёрток и щипцов. Урон *Сила*+d4.
- **Полёт**. Металлические крылья позволяют ремонтнику летать со скоростью 8.
- **Механизм**. Ремонтник не получает дополнительного урона от атак в уязвимые места и получает +2 к проверкам *выхода из шока*. Он также *бесстрашен*, не подвержен болезням и неуязвим для ядов.
- **Мелкий**. Ремонтник — устройство с некрупную кошку размером, и довольно подвижное. Противники получают −2 на атаку по ним.
- **Размер −2**.
- **Мгновенный ремонт**. В случае крайней нужды (например, в бою) ремонтник может работать в бешеном темпе, восстанавливая повреждения. Используя эту способность, потратьте все действия ремонтника за раунд и сделайте проверку *Ремонта*. Эффект на стража такой, словно от *заклинания Исцеления* на живое существо. Неважно, удачным был итог или нет, ремонтник сгорает от перегрузки после такой попытки.

Ветер Пандемониума снова обрушивается на вас, едва вы преступаете порог башенки Фломма. Вам требуется несколько секунд, чтобы понять, что к бьющему в лицо ветру добавилось сотрясение земли. Обернувшись, вы видите, что крыша башенки — тот самый конус с витым выступом — пришла в движение, а сама башня погружается в скалу. Неправдоподобно быстро серое тело башни ныряет в глубины камня, унося с собой голубой свет шаров. Облако каменной крошки поднимается над оставленной в полу пещеры дырой. Сперва из провала в пещеру бьёт широкий луч синеватого света, но не проходит и минуты как луч гаснет, оставив лишь горловину нового туннеля, да медленно остывающий камень. Вибрация затухает где-то вдали — башня Фломма отправляется куда-то к новым местам...



ГРУППА I. КОПЬЁ СЭРА МАНФРЕДА.

«Копьё» — типичный пример группы жителей Прайма, не слишком сведущих в планарных делах, Бестолочей, как их кличут на планарном жаргоне. Они взялись за задание Альдастана из надежды на славу и деньги. К сожалению, одних намерений мало...

Сэр Манфред (ПД)

Глава группы, рыцарь из какого-то праймового мира, сэр Манфред — крепкий, зрелый мужчина с зычным голосом. Не особо разбирающийся в реалиях Внешних планов, он трепетно относится к своим представлениям о чести и взялся за задание Измерителя Альдастана ради предполагаемой славы.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d6, Внимание d6, Стрельба d6, Верховая езда d8;*
Шаг: 6; **Защита**: 8; **Стойкость** 9 (броня 3);
Снаряжение: длинный меч (урон *Сила*+d8), латы, закрытый шлем, средний щит;
Изъяны: *Кодекс чести*;
Черты: *Боевая закалка, Командный голос, Контратака, Стальные нервы*.

Адепт Освальд (ПН)

Худой, лысеющий человек средних лет, Освальд — давний знакомец Манфреда и тот, кто доставил его на планы. В голове у него несколько побольше, чем у предводителя его группы, но он толком не умеет ладить с людьми и куда лучше разбирается в книгах. В любом общении он будет стараться держаться позади и порой тихо подавать Манфреду советы — не всегда разумные, потому что Освальд судит по меркам своего праймового мира.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d8, Знание (магия) d8, Внимание d6, Стрельба d6, Убеждение d8, Провокация d8, Магия d10;*
Шаг: 6; **Защита**: 5 (6 с посохом); **Стойкость** 5;
Снаряжение: посох (урон *Сила*+d4, *дальность* 1), книга заклинаний;
Заклинания: *Доспех (призрачная броня), Свет\Тьма, Невидимость, Поток (пламя с рук; учитывайте ограничения Пандемониума!), Паучьи лапы.*

Жрец Вольфганг (ХН)

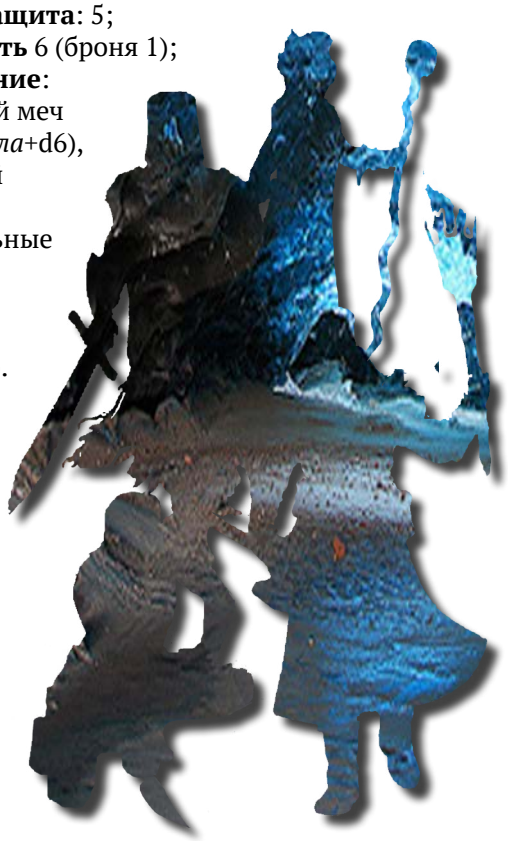
Широкоплечий бородатый здоровяк, Вольфганг — единственный планар в группе, и тот условный. Вольфганг — молодой житель окрестностей Глориума, никогда раньше не покидавший Внешних земель. Он жрец Тора и склонен слишком уж сильно верить в принцип «удача благоволит храбрым».

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d10, Вера d8, Запугивание d8, Внимание d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 8; **Стойкость** 8 (броня 2);
Снаряжение: боевой топор (урон *Сила*+d8), кольчуга, открытый шлем, средний щит;
Заклинания: *Доспех (мистические символы на доспехах), Сокрушение (благословение оружия), Усилить\Ослабить параметр (только физические характеристики и навыки, связанные с боем).*

Карл клеймёный (ХН)

Унылого вида костлявый тип со старым шрамом через левую щёку, Карл — житель того же праймового мира что и Манфред. Как и Освальд, он предпочитает не особо лезть в разговоры, ибо не ждёт ничего хорошего от мира и вообще предпочитает действовать тихо и незаметно.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Метание d8, Лазание d8, Взлом d8, Внимание d8, Провокация d6, Уличное чутьё d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 6 (броня 1);
Снаряжение: Короткий меч (урон *Сила*+d6), кожаный доспех, метательные ножи (3/6/12, урон *Сила*+d4).



ГРУППА 2. ЧАРОДЕЙ СО СВИТОЙ.

Если «Копьё» — более-менее равноправная группа, то «Чародей» — это Рашиди и его подчинённые (Рашиди не любит слова «рабы», как минимум произносимого вслух). У главы группы уже есть опыт общения с Анархистами, и Никто (что бы он ни говорил персонажам) обратился сначала к нему — другое дело, что Рашиди всегда себе на уме и работает не за идею, а ради наград, потому Никто желает, чтобы его служба Анархистам кончилась на этом задании.

Рашиди, мёртвый мудрец (Н3)

Мудрец и чародей с Внешних Земель. Низенький и полный тип, старающийся скрывать своё тело балахоном и широкополой шляпой, а лицо — металлической маской. Дело в том, что Рашиди мёртв и мумифицирован — он ухватился за путь к вечному существованию, используя неполную копию украденного из Великой библиотеки Тота труда. Номинальный член фракции Боготов, Рашиди воспринимает свой дар чародея как ступеньку к божественности, хотя и не до конца контролирует его (и не любит, когда на это указывают). Амбиции Рашиди велики, но он прячет их за общими манерами «заботливого дядюшки» и уверениями, что он занят «взаимовыгодным сотрудничеством» — ведь разве он не дал Бомани и Феликсу возможность посмотреть мир, разве он не помогает Канике развить свой дар, пусть даже она и служит в основном «заземлением» его проклятия? К персонажам, если потребуется, он попробует найти такой же подход, пусть и лицемерный.

Обратите внимание, что если вы используете таблицу дикой магии и правила по чародеям, то на Пандемониуме Рашиди получит +2 к проверкам Магии, но побочные эффекты будут срабатывать чаще.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d10, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d8, Магия d10, Знание (Магия) d8, Знание (Нижние планы) d8;*
Шаг: 5; **Защита**: 5; **Стойкость** 8;
Снаряжение: Маска, просторный плащ;

- **Нежить**: +2 к *стойкости* и *выходу из шока*, неуязвимость для ядов, болезней и страха.
- **Шаркающая походка**: Кубик *бега* Рашиди — d4.
- **Страх**: Обычно Рашиди носит маску и просторный плащ в населённых местах, что делает его похожим на огородное пугало, но всё-таки скрывает его облик. Увидевшие настоящий вид Рашиди должны совершать *проверку страха*.
- **Слабость (огонь):** Рашиди получает +4 урона от огня.
- **Магия**. Рашиди знает *заклинания Ужас, Ослепление, Разрушительное поле, Телепортация и Стрела*. У него 20 *пунктов силы*.
- **Неуязвимость**. Рашиди неуничтожим, пока цел сосуд с его сердцем (см. описание Феликса). Если он побеждён, его тело медленно восстанавливается и он снова встаёт в пределах суток. Если тело полностью уничтожено, оно восстанавливается за трое суток. Способности Рашиди, однако, сильно зависят от состояния трёх сосудов (см. описания его спутников).

Феликс, ахеронский дух (Н3)

Дух с Ахерона, мрачного плана жестокого порядка, привязанный к комплекту доспехов магией Рашиди. Феликс выглядит как латы с парой горящих в тени под шлемом глаз. Он может говорить, но предпочитает действовать. Стиль его действий — холодный, безжалостный и рациональный. Из эмоций Феликс позволяет себе показывать разве что презрение к слабости и неэффективности. Он отнюдь не рад служению, но неукоснительно выполняет команды Рашиди и знает, что уничтожить его хозяина можно только вместе с ним.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Запугивание d8;*
Шаг: 5; **Защита**: 6 (5 с топором); **Стойкость** 7(11)
Снаряжение: Боевой топор (урон *Сила*+d10, *двуручный*, −1 защита);
Прочее:

- **Механизм**. Феликс не получает дополнительного урона от атак в уязвимые места и получает +2 к проверкам *выхода из шока*. Он также не подвержен болезням и неуязвим для ядов.
- **Железное тело**. *Броня* 4.
- **Сосуд жизни**. В грудной клетке Феликса запечатан сосуд с сердцем Рашиди. Пока сосуд цел, Рашиди не может быть уничтожен — его тело будет медленно восстанавливаться после «смерти». Если сосуд разбит, Рашиди немедленно погибает во вспышке призрачного света. Сосуд магический; отсек с ним в груди Феликса наглухо запечатан (*прочность* 12).

Бомани, лев со Звериных Земель (ХН)

Разумный лев со Звериных земель, призванный и связанный магией Рашиди. Как и Феликс, Бомани вынужден подчиняться приказам хозяина, но лев куда более активно пытается демонстрировать своё мнение, чем истукан Феликс. Он вполне может исказить приказ Рашиди или жаловаться на него (Бомани вполне может говорить). В отличие от Феликса, лев не знает о назначении таблички у себя на шее и считает её просто частью подчиняющего ошейника.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d10, Сила d12, Выносливость d8*

Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Знание (Верхние планы) d6*

Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость** 8

♦ **Зубы и когти**. Урон *Сила*+d6

♦ **Прыжок**: львы нередко набрасываются на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое им дают вес и когти. Лев может прыгнуть на 1d6 клеток в длину и получить +4 к проверкам атаки и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его *Защита* уменьшается на 2 до его следующего действия.

♦ **Размер +2**.

♦ **Ночное зрение**. Бомани не получает штрафов за сумерки и темноту (но не за кромешный мрак)

♦ **Сосуд магии**. На Бомани надет рунический ошейник, на котором висит изумрудная табличка с мистическими символами. Пока табличка цела, Рашиди сохраняет свои магические способности. Если табличка не является частью экипировки существа с кровью жителя Внешних планов, Рашиди не может восстанавливать пункты силы. Если табличка расколота, Рашиди немедленно теряет все заклинания и пункты силы. Табличка является магическим предметом, а при продаже как драгоценность будет стоить не менее 10 ДдМ.

Каника, ученица Рашиди (ХН).

Темнокожая девочка лет десяти-одиннадцати, со множеством косичек. Подобранная Рашиди обладательница дара чародейки.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4*

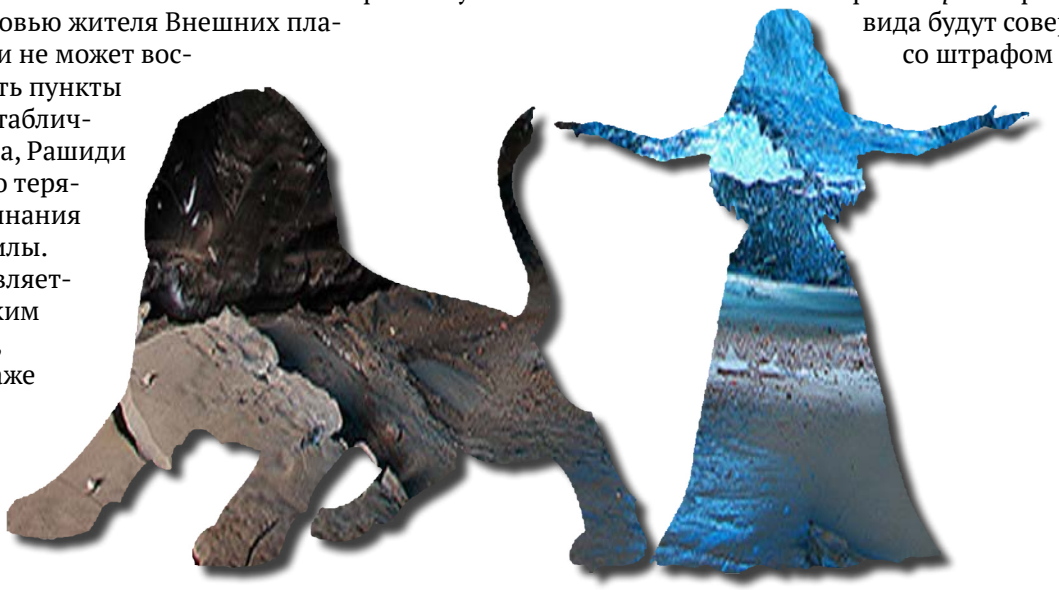
Навыки: *Драка d6, Внимание d8, Магия d8, Знание (Магия) d4.*

Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость** 4

Снаряжение: кинжал (урон *Сила*+d4)

♦ **Магия**. Каника знает *силы Призыв союзника (теневой пёс)* и *Подземный ход*. У неё 15 *пунктов силы*. *Характеристики* теневого пса даны в Приложении 2.

♦ **Сосуд проклятия**. Каника носит ожерелье с крупной чёрной жемчужиной. Пока ожерелье касается её кожи, она не может применять свои магические силы (хотя может пользоваться предметами). Если Каника снимает ожерелье, прикосновения Рашиди начинают распространять *хроническую, утомляющую болезнь* (см. правила на стр. 91 «Дневника Авантюриста»), вещи в его руках начинают стареть и рассыпаться, а сам он не может восстанавливаться после ранений. Для работы ожерелья нужно, чтобы оно было надето на любое несовершеннолетнее разумное существо. Если ожерелье (или просто жемчужину) уничтожить, Рашиди не сможет более восстанавливаться (хотя пока цел сосуд жизни, он будет восставать из состояния «при смерти») и проверки *Страха* против его вида будут совершаться со штрафом –2.



ГРУППА 3. ВЫВОДОК

Семейная группа крысаков — существ, похожих на очеловеченных крыс, ходящих на задних лапах. Нанятые Гедоном, это существа вполне в его духе — Выводок работает за деньги, деньги и ещё раз деньги. Тактика Выводка — типично криминальная, и они не видят в этом чего-то предосудительного.

Мамаша (ХН)

Родительница всего выводка и единственный обладатель псионических способностей в группе (увы, они не передались по наследству).

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d10, Сила d6, Выносливость d6*

Навыки: *Драка d6, Метание d6, Лазание d8, Внимание d8, Маскировка d10, Выживание d8, Псионика d10.*

Шаг: 7; **Защита**: 5; **Стойкость** 4 (5 с бронёй)

Снаряжение: Короткий меч (урон *Сила*+d6), метательные ножи (3/6/12, урон *Сила*+d4), кожаный доспех.

♦ **Укус**. Урон *Сила*+d4, заражает жертву *скоротечной, ослабляющей болезнью* (см. правила на стр. 91 ДА).

♦ **Размер −1**. Крысаки несколько меньше людей.

♦ **Псионика**. *Чтение мыслей, Ужас, Ночное зрение, Паучьи лапы, Сон*

Корноух, Палёный и Куцехвост (ХЗ)

Тройка братьев, воплощающих типичные черты крыс. Самые что ни на есть стереотипные крысаки — что тут ещё можно сказать?

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6*

Навыки: *Драка d6, Метание d8, Стрельба d8, Лазание d8, Внимание d8, Маскировка d10, Выживание d8, Выслеживание d6, Уличное чутьё d8.*

Шаг: 7; **Защита**: 5(6 со щитом); **Стойкость** 4(5 с доспехами)

Снаряжение: Шпага (урон *Сила*+d4, защита +1), кинжал (3/6/12, урон *Сила*+d4), кожаные доспехи, малый щит, арбалет (*дальность* 15/30/60, ББ 2, *перезарядка* 1), 10 стрел.

♦ **Укус**. Урон *Сила*+d4, заражает жертву *скоротечной, ослабляющей болезнью* (см. правила на стр. 91 «Дневника Авантюриста»).

♦ **Размер −1**. Крысаки несколько меньше людей

Примечание: братья несколько отличаются. У Корноуха *Драка* d8, и *черты Флорентийская школа, Атака с двух рук и Амбидекстер*. У него нет щита, вместо этого он использует кинжал во второй лапе. У Палёного вместо арбалета есть три склянки алхимического огня (*дальность* 4/8/12, урон 2d8 в *среднем шаблоне* по правилам *гранат*, поджигает все горючие предметы, словно они *легковоспламеняемые* — см. правила по огню на стр. 92 «Дневника Авантюриста») и *черта Разрыв дистанции*. У Куцехвоста есть *черта Меткий стрелок*.

Белая (ПЗ)

Белая — альбиноска и, впридачу, необычно крупная для своего вида (обратите внимание, что её размер человеческий). Честолюбие толкнуло её на куда лучшее изучение планарных возможностей, чем братьев, сделав почитательницей Сета из египетского пантеона. (Обратите внимание, что она получает −2 на проверки Веры на Пандемониуме, ибо её покровитель — божество порядка). Для крысака Белая необычно горда, а её религия вынуждает её вечно выискивать возможности обернуть в свою пользу и не прощать поражений.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8*

Навыки: *Вера d6, Драка d8, Метание d4, Лазание d6, Внимание d6, Маскировка d6, Выживание d8, Уличное чутьё d6.*

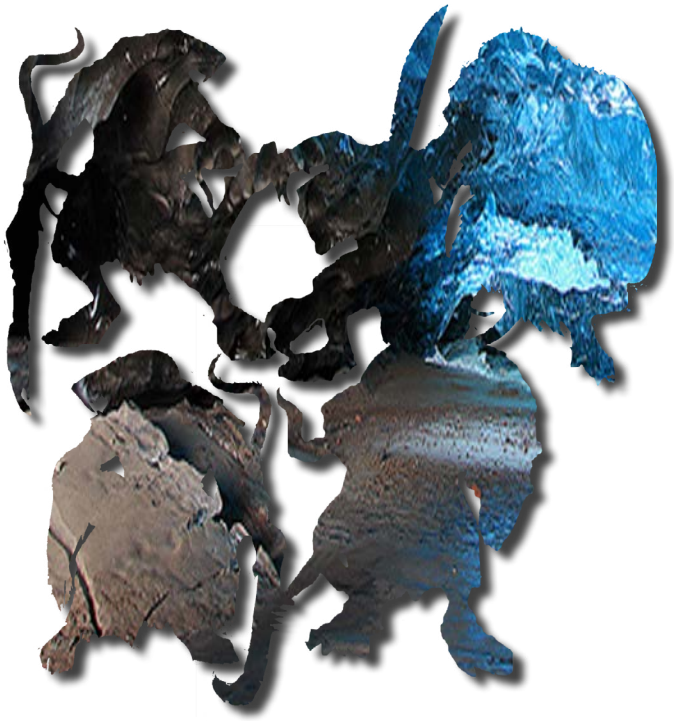
Шаг: 7; **Защита**: 6(7); **Стойкость** 6(7)

Снаряжение: Длинный меч (урон *Сила*+d8), средний щит, кожаные доспехи.

Укус. Урон *Сила*+d4, заражает жертву *скоротечной, ослабляющей болезнью* (см. правила на стр. 91 «Дневника Авантюриста»).

Черты: *Избранная, Контратака*.

Силы: *Ослепление, Доспех*.



ПРИЛОЖЕНИЕ 2:

♦ ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ПАНДЕМОНИУМУ ♦

На случай, если ваши персонажи выбрали не тот портал, несколько идей о том, что они могут встретить в царстве безумия. Используйте правила по путешествиям со стр 98 «Дневника Авантюриста».

ПРЕПЯТСТВИЯ

I **Пандемониумская буря** — как в основной части приключения, хотя «ландшафт» может быть совсем иным.

II **Замёрзшее озеро** — ледяной участок на деле оказывается поверхностью глубокого тёмного озера, замаскированного нанесённой ветром пылью. Если проверка *Внимания* (с −4, если у персонажа нет *Знания (Нижние планы)*) неудачна, то герои могут обнаружить это, только когда самый тяжёлый персонаж провалится под лёд и по поверхности пойдут предательские трещины. Если вам кажется что этого мало, можете добавить разбуженную этим тварь из озера — сплошные щупальца и огромная пасть. Эй, вы же не ожидали, что на Пандемониуме водятся милые нереиды?

Тварь из-подо льда (ХН)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6(Ж), Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Плавание d6, Внимание d8*
Шаг: 4; **Защита**: 6; **Стойкость**: 10
Особенности:
♦ **Водная тварь**. *Шаг* в воде равен значению навыка *Плавание*, существо не может утонуть.
♦ **Размер +3**.
♦ **Щупальца**. Урон *Сила*+d4, *Дальность* 2. Если атака выброшена с *подъёмом*, то жертва схвачена щупальцем по правилам *захвата*.
♦ **Пасть**. Урон *Сила*+d8
♦ **Монстр глубин**. Тварь может делать две атаки — пастью и щупальцами — в один раунд без штрафов.

III **Катящийся камень** — ветер подтачивает каменные основания и при очередном порыве громадный кусок камня обрушивается со стены и катится по отполированному ветром полу в духе ловушки из «Индианы Джонса». Героям некогда думать о том, насколько это маловероятно — им лучше спасаться, если они не хотят познакомиться с причудами местной физики. Да, бурю, пыль и обломки поменьше никто не отменял. Используйте правила погони со стр 94-95 «Дневника Авантюриста», считая камень «преследователем» со скоростью 8 и «бегом» 1d6. Столкновение с камнем наносит 4d6 урона.

ПЕРСОНАЖИ

I **Рудокопы**. Группа горных гномов — шахтёров и воинов — пытается вести разработки на Пандемониуме. К моменту встречи безумие уже взяло с них дань — они разбили лагерь в пещере и верят, что сопутствующие минералы указывают на большие залежи пива в глубине, и они в двух шагах от богатства. Если герои сделают хоть что-то, что может быть сочтено посягательством на их залежи или шпионажем на конкурентов, гномы нападут. С другой стороны, гномы достаточно щедры в предчувствии богатства, чтобы поделиться припасами.

Гном-воин (Н)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d4, Сила d8, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Лазание d6, Внимание d8, Ремонт d4, Выживание d4, Выживание d6*
Шаг: 5; **Защита**: 6 (7 со щитом); **Стойкость**: 7 (10, 12 против метательных атак)
Снаряжение:
Гномий топор (урон *Сила*+d8), малый щит (+1 защита, +2 стойкость против дистанционных атак), гномьи латы (+3 к стойкости).
Особенности:
♦ **Ночное зрение**. Гномы не получают штрафов за сумерки и темноту (но не кромешный мрак)

Гномы-шахтёры схожи по *характеристикам*, но имеют *Драку* d6, вооружены кирками (импровизированное оружие) и не имеют доспехов со щитами.

II **Рассадник**. Миконид — разумный антропоморфный гриб — предпочитающий называть себя просто Кулинар, достаточно давно был изгнан своим спокойным и созерцательным народом. Причиной последнего стал беспокойный ум Кулинара и опыты с грибной алхимией. Изгнанник нашёл дорогу в Сигил, где с жаром отдался опытам весьма сомнительного свойства — хотя мораль «мясных существ» в глазах миконида весьма причудлива. Кулинар формально состоит в Помрачённых, они же Мрачная клика — фракции, не верящей в смысл жизни, хотя это больше способ обзавестись покровителями, которые не будут охать при виде его опытов. Именно благодаря им Кулинар и обзавёлся местом для опытов на Пандемониуме.

Лаборатория Кулинара — небольшой каменный купол, под которым в тёмных, влажных подвалах зреют грибы. Часть грибов является его потомством —

недоразвитыми миконидами, которые служат Кулинару объектами для опытов, алхимическим сырьём и источником пищи. Пара верхних помещений служит мастерской (и жильём) Кулинара и «стойлом» для грибных зомби, которых он делает — мёртвых тел и их фрагментов, скреплённых и оживлённых паразитической плесенью. Грибные зомби служат рабочими и охранниками лаборатории Кулинара.

Персонажи могут непосредственно выйти на лабораторию Кулинара, или столкнуться с ним, когда он возвращается домой с грузовым зомби, на котором он везёт «интересные образцы фауны Пандемониума» на подкормку своим грибам — это могут быть тела убитых персонажами монстров или что-то иное...

Кулинар с удовольствием пригласит персонажей к себе на обед (он на удивление много знает о людской кухне — вообще, принцип «ты есть то, что ты ешь» он почитает великой мудростью, много давшей его опытам) — если, конечно, персонажи смогут есть за столом, за которым прислуживает верхняя половина покрытого плесенью трупа, таскающая поднос в зубах. Он готов продать персонажам пищу (грибы) или поделиться водой, но если кто-то из персонажей привлечёт его внимание как потенциальный объект для опытов (для этого достаточно иметь какие-то странности в физиологии), то

он предпримет все меры, чтобы завладеть его телом — будь это прямая атака, или выдача грозно выглядящей группе ядовитых или галлюциногенных грибов на дорогу и аккуратное движение следом... Да, что касается грибов, то Кулинар предпочитает бартер денежному обмену, а также может попросить помощи в ремонтных работах, для которых зомби слишком тупы.

Кулинар, безумный учёный-миконид (Х3)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Безумная наука d10, Знание (Нижние планы) d6, Внимание d6, Ремонт d6*
Шаг: 5; **Защита**: 5; **Стойкость**: 6 (броня 1, плотная оболочка).
Особенности:
- **Грибная физиология**. Неуязвимость для обычных ядов.
- **Ядовитая кожа**. Попытавшиеся кусать Кулинара существа или пострадавшие от атаки его голых рук делают проверку Выносливости, или парализованы на 2d6 раундов.
- **Споры**. Облако спор, которые Кулинар может выстреливать трижды в день — аналог *силы Смятение*, действующей на одно существо на дистанции 2*Выносливость (в его случае — 12).
- **Безумная наука**. Кулинар знает *силы Поток* (распылитель едких химикатов), *Путы* («гранаты» с быстрорастущей плесенью), *Увеличение\Уменьшение* (только в варианте увеличения и на свои творения; инъектор со средством мгновенного роста), *Зомби* (эликсир плесени)

Грузовой грибной зомби (Н3)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d4, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6*
Шаг: 6; **Защита**: 6; **Стойкость**: 10 (половинный урон от *колющего* и *дробящего* оружия)
- **Грибной зомби**. +2 на *выход из шока*, неуязвимость для страха, ядов и болезней, а также атак по уязвимым точкам (кроме креплений, см. ниже). Грибные зомби — не нежить с технической точки зрения и неуязвимы для эффектов, ориентированных против нежити. Также грибные зомби *бесстрашны*.
- **Ужасный (-2).** Грузовой зомби — это «многоножка» из пары людских трупов, эльфа и фрагмента орка, соединённых нитями плесени. Для неподготовленного существа этот вид ужасен и требует *проверки страха* с −2.
- **Размер +3**.
- **Усиленные руки**. В руки грузового зомби вживлены дополнительные кости для поднятия тяжестей. Урон *Сила*+d4, но их замахи медлительны — если грузовой зомби двигался перед атакой, то получает −2 на попытку нападения.
- **Слабость (крепления).** Атака по скрепляющим части грузового зомби швам наносит полный урон любым *типом оружия*. Это мелкая цель, дающая штраф −4.

Грибной зомби (Н3)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d4, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6*
Шаг: 6; Защита: 6; Стойкость: 6 (половинный урон от колющего и дробящего оружия)
- **Импровизированное оружие**. Грибные зомби обычно заняты работой в доме Кулинара и сражаются с помощью инструментов. См. характеристики *импровизированного оружия* на стр. 77 «Дневника Авантюриста».
- **Грибной зомби**. +2 на *выход из шока*, неуязвимость для страха, ядов и болезней, а также атак по уязвимым точкам (кроме креплений, см. ниже). Грибные зомби — не нежить с технической точки зрения и неуязвимы для эффектов, ориентированных против нежити. Также грибные зомби *бесстрашны*.
- **Слабость (центральная связка)**. Все нити плесени, связывающие зомби, исходят из одного центрального гнезда. Обнаружить это место на трупе можно проверкой Внимания. Удачная атака по подобному месту наносит полный урон любым типом оружия.

I Тени былого — в корку льда, покрывающую этот туннель, вмёрзли полдюжины мумифицировавшихся тел. Рядом можно найти остатки давно разрушенного ветром лагеря и многочисленные полустёртые символы на торчащих изо льда камнях…

В лагере можно найти альпинистское снаряжение (молотки, вбиваемые костыли, абордажная кошка), а также точильный камень. Большая часть прочего испорчена и не подлежит восстановлению, но удачный бросок Внимания может принести дополнительные полезные вещи, вроде верёвки. На телах можно найти оружие (три боевых молота, один из которых из холодного железа, два кинжала, короткий меч), три открытых шлема, пару пригодных для ношения кольчуг, латные поножи и наручи. Если искать ценности, то на телах есть деньги и украшения на 5 ДдМ в сумме. У одного из трупов имеется мешочек, в котором лежит полупрозрачный зелёный камень с вырезанными на поверхности магическими символами — это магический предмет, бросив который и раздавив, можно вызвать элементаля земли на 7 раундов (помните, однако, про ограничения Пандемониума!).

На самом деле персонажи натолкнулись на останки поклонников тёмного божества Дииринки, пытавшихся провести ритуал во славу своего покровителя. К несчастью для них, они не преуспели. Тёмные божества вовсе не всегда милосердны, как-никак. Вышедшее из-под контроля магическое действо не просто убило одного из жрецов, но превратило в нежить, ожившую тень — и он же убил и превратил в свои подобия бывших товарищей. Сейчас сгустки мрака, в которые они превратились, блуждают рядом с остатками лагеря — и персонажи вот-вот привлекут их внимание…

Тень (ХЗ)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d8, Внимание d8, Маскировка d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 7;
Особенности:

- **Нежить**. +2 на *стойкость* и *выход из шока*, нет дополнительного урона от *прицельных атак*.
- **Ожившая тень**. Тени трудноразличимы в темноте — если штраф за освещение в области составляет −2 и больше, то тень находится под эффектом, аналогичным *силе Невидимость* (без *подъёма*). Также тени неуязвимы для простого физического оружия, но магия и оружие со свойством «магический» всё ещё наносят им урон.
- **Ледяное прикосновение**. Урон 2d6 холодом. Это касательная атака, игнорирующая обычную броню. Если персонаж убит ледяным прикосновением, его дух взлетает над останками в виде новой тени раунд спустя.

- **Слабость (свет).** Яркий свет губителен для теней. Они не могут войти в ярко освещённую область (аналог солнечного света в полдень и ярче), а оказавшись на ярком свету получают 2d6 урона каждый раунд. *Силы* с *аспектом свет* наносят им +4 урона.
- **Слабость (священные символы).** В присутствии теней священные символы добрых божеств начинают слабо светиться. Тень получает −2 к атакам по существу, держащему подобный священный символ на виду.
- **Слабость (погребение).** Если тело, принадлежавшее тени, похоронено с соблюдением обрядов, тень рассеивается.

II Серебряная жила — в переплетении туннелей персонажи натыкаются на выход серебряных руд. Если среди персонажей нет специалистов по горному делу, то они запросто могут проглядеть тускло блестящие вкрапления в камнях (проверка Внимания с −2) и даже в этом случае не обязательно поймут, что это такое. Без инструментов добыть хоть немного серебряной руды будет весьма проблематично (топоры и мечи плохая замена киркам!). Если это всё-таки удастся, то килограмм наломанной серебряной руды будет стоить около 4 ДдМ. У Пандемониума дурной характер, потому персонажи, которые не вели подробную карту, не найдут больше этого места, вернувшись — а те, кто вели, наткнутся на завал.

III Черви и кости — ночные ведьмы Серых пустошей ведут торговлю омерзительным товаром — ларвами, просителями этого мира, душами злодеев, переродившимся в виде громадных червей. Богиня ночных ведьм, Ночная владычица, требует свою долю с каждой сделки — и горе тем из её детей, кто захочет отказать…

Жадность, однако, порой берёт верх — и персонажи натолкнулись на след одной из таких попыток. Жадная ночная ведьма попробовала расположить свои загоны для ларв на Пандемониуме, рядом с порталом, в надежде что в ином мире ей удастся скрыться от взора своей хозяйки. Ей почти это удалось. Ключевое слово — почти. Проклятие Ночной владычицы настигло её, а вот загоны так и остались неразграбленными — так что персонажи имеют отличный шанс разжиться ларвами, имеющими цену

среди демонов и практиков чёрной магии… если они, конечно, сумеют как-то перегнать этот товар к месту продажи и хотят лезть в скорпионник такой торговли.

Сперва персонажи натолкнутся на ограду. Туннель перегораживают «рогатки» — ряды торчащих из пола каменных шипов и костяных «противотанковых ежей», оплетённые полузасохшими плетьми какого-то колючего растения. Насаженные на них черепа гуманоидов ясно выражают отношение хозяев этого места к гостям. К счастью, ограждения пришли в запустение, так что персонажи могут пробраться между ними, несмотря на ветер (что, однако, скорее всего потребует проверок Ловкости и может привести к урону 2d4+2 от столкновения с шипами).

За внешним ограждением персонажей встретит пещера, служившая загоном для ларв и домом ночной ведьмы. Здесь есть небольшое озерцо с мутной водой и заросли мерзкой белой плесени вокруг него. Солидную часть пещеры занимает сложная система костяных клеток — громадные рёбра магически вплавлены в пол, кости помельче служат поперечными перекладинами. Над сердцем скопления клеток высится покосившаяся платформа, с которой свисают, мотаясь на ветру, плети всё того же колючего растения. В клетках видно какое-то шевеление…

В клетках до сих пор сидят ларвы — будучи планарными существами, они практически не нуждаются в еде и воде, а плесень и отведённые от озера рвы снабжают их большим, чем достаточно. Сложная система рычагов и тяг позволяет поднимать двери клеток, чтобы получать доступ к ларвам или перегонять их из клетки в клетку. Попытка разобраться с механизмами потребует проверки *Смекалки* (с −2, если у персонажа нет *навыка Ремонта*) а после проверки *Ремонта*, если персонажи не хотят лезть на центральную платформу, откуда осуществлялось управление раньше, двери клеток можно будет открыть. Стены можно сломать (прочность 9, требуется ударное или рубящее оружие), но излишняя активность вызовет агрессию ларв.

Ларва (Н3)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6.*
Шаг: 4; **Защита**: 5; **Стойкость**: 5;
Особенности:

- **Укус**. Урон *Сила*+d6; укус также заражает жертву *хронической, утомляющей болезнью* (см. стр 91 «Дневника Авантюриста»).
- **Безмозглые**. Ларвы — злобные, но тупые создания. В обычном состоянии они просто ползают, оставляя слизистый след, и жрут всё подряд. Они не владеют языками и на редкость тупы, потому ларву почти невозможно запугать, и действующие на разум эффекты (кроме специально созданных для ларв) бессильны против них.

По дюжине ларв находится в каждой из пяти клеток (хотя попытка проломиться может обрушить часть внутренних стенок).

Платформа над клетками служила лабораторией и домом ночной ведьмы, пока проклятие Владычицы не разрушило её магическую защиту от ветра и не обратило хозяйку в бледную тень себя прежней. Так или иначе, украшенная черепами платформа находится на высоте 12 метров над полом пещеры (и почти 10 над краями оград клеток), и ведущая на неё лестница сломана, так что персонажам придётся карабкаться на неё по опорам, под болтающимися на ветру плетьми колючего растения. Наверху они могут найти управляющие рычаги для механизмов внизу, магические круги для вызова, жутковатую коллекцию пыточных инструментов для тёмных ритуалов, набор железных прутьев для клеймления, разрозненные листы пергамента с заметками, котёл с высохшими остатками чего-то тёмно-зелёного и осколки стеклянной посуды.

Иссохшее тело бывшей хозяйки сидит на костяном троне, почти полностью скрытое плетьми того самого колючего растения, которое растёт у неё из груди, и связало её с троном воедино. Это эффект проклятия — ведьма жива, но не может совершать никаких действий и не сознаёт окружающего, будучи полностью поглощена мучениями. Персонажи не могут ничего сделать с этим — это проклятие Силы, в конце концов. Срубленные или сожжённые ветви вырастают снова, вызывая вопли и стоны ведьмы. Проклятие пропитало платформу — любая попытка применения магии на ней вызовет агрессию ветвей, несколько из которых оживут и потянутся к заклинателю, пытаясь заключить в свои «объятия». (1d3+1 атак с Дракой d8 и уроном 1d4+1d6; подъём означает, что цель поймана в захват, как существом с Силой d8; урон будет наноситься и на следующем ходу, если цель не освободится).

Если персонажи попробуют поискать что-то ценное на платформе, то удачной проверкой Внимания могут найти обёрнутый в человеческую кожу массивный том (он слабо светится магией, так что его же можно найти заклинаниями), содержащий часть магических знаний ведьмы. Персонажи-волшебники могут добавить *аспекты темнота* и *кислота* (на выбор) к своим *силам* с его помощью.

Учтите, что платформа наклонена и пошатывается при резких порывах ветра (раньше её защищала магия).

Наконец, в стороне от клеток находится круг из словно вросших в камень костей, диаметром примерно в полдюжины шагов. Обладатель *Знания (порталография)* или тот, кто удачно произвёл проверку Расследования и прочёл заметки ведьмы, опознает в кольце портал. Чтобы активировать портал, надо поместить источники света в три черепа, застывшие в беззвучном крике по краям круга — при этом ветер Пандемониума взвоет с удвоенной силой, кости начнут шевелиться, пытаясь ухватить проходящих, а круг превратится в тёмный колодец, ведущий в Серые пустоши. (Описание ключа к порталу находится в заметках ведьмы, но героям вряд ли нужно отправляться на Серые пустоши в этом приключении).

ВРАГИ

I Гигантская многоножка — на Пандемониуме не так уж много жизни, но это не означает, что здешние хищники малы и неопасны. Это всего-навсего означает, что они могут подолгу обходиться без пищи…

Эта громадная, угольно-чёрная многоножка лежит в засаде в туннеле, сливаясь с тёмным камнем стен. Учитывайте модификаторы Маскировки со стр. 27 «Дневника Авантюриста». Если персонажи не имеют особых способов обнаружения врагов или черт вроде Шестого чувства, атака многоножки почти наверняка окажется для них внезапной. В этом случае также заставьте персонажей без Знания (Нижние планы) сделать проверку страха.

Гигантская многоножка (Н)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4(Ж), Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Маскировка d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 14 (броня 4);
Особенности:
- **Размер +3.** Восемь метров длины — весьма солидно!
- **Большая**. Атаки по многоножке идут с преимуществом 2.
- **Укус**. Урон *Сила*+d8, ББ 3. Как будто этого мало, укус ядовит — *яд парализующего типа*, см. стр. 93 «Дневника Авантюриста».
- **Броня +4**. Прочный хитиновый панцирь.

II Призрачное облако. Существа умирают на Пандемониуме — часто ужасными и болезненными смертями. По большей части это в порядке вещей на Нижних планах, но порой — особенно если гибнет сразу много существ — боли и страдания достаточно, чтобы породить нежить.

Туннель заполняет бледное призрачное облако, в котором то появляются, то пропадают искажённые мукой и яростью лица. Длинные языки тумана хлещут вокруг, словно плети.

Призрачное облако (ХЗ)

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Ужас d8, Запугивание d10*;
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 5;
Особенности:
- **Нежить**. +2 на *выход из шока*, неуязвимость для *страха*, ядов и болезней, нет штрафов за ранения.
- **Бестелесное**. Физические атаки не могут повредить призрачному облаку, если не совершаются оружием со свойством «магическое».
- **Аура ужаса**. Вид призрачного облака заставляет существ делать *проверку страха* с –2. Также появляющиеся и исчезающие лица сбивают атакующих с толку, из-за чего призрачное облако постоянно окружено аналогом *заклинания Щит* (без *подъёма*). Наконец, призрачное облако служит источником тусклого призрачного свечения в большом шаблоне вокруг себя.
- **Призрачные щупальца**. Урон 2d6, *дальность* 2, игнорируют броню. Если облако атаковало персонажа с магическими способностями (запасом *пунктов силы*, неважно какой природы), то каждая удачная атака отнимает 5 *пунктов силы*, даже если не нанесла ран или не вогнала цель *в шок*.
- **Множество сознаний**. Призрачное облако может проводить две атаки в раунд без штрафов.
- **Слабость (священные символы).** Призрачное облако не может применять *силу Ужас* на существо, держащее перед собой священный символ, и получает –4 к атакам по нему.
- **Ужас**. Призрачное облако может применять эту силу, выбирая её целью отдельное существо (не *шаблон*), без ограничений (хотя с обычной тратой действий).
- **Игрушка ветра**. Несмотря на свою бестелесность, призрачное облако уязвимо для ветров Пандемониума, гонящих его как обычный туман (хотя и не рассеивающих). Чтобы задерживаться на одном месте, Призрачное облако должно делать проверку *Силы* (и тратить действие на это), а движение против ветра идёт с половинной скоростью (ветер сильнее обычного пандемониумского уносит облако с собой без проверок). *Силы* с *воздушным аспектом* действуют на облако как на обычный туман.

С большой вероятностью персонажам нечего будет противопоставить облаку, но последнее его свойство позволит им оторваться после стандартной погони (см. правила на стр. 94 «Дневника Авантюриста»), если они будут бежать против ветра.

III Теневая стая. Теневые псы — разумные, хотя и не владеющие языками хищники. Они достаточно умны, чтобы грамотно использовать свои преимущества (например, держаться вне радиуса яркого света или атаковать его источники) и гнать добычу прямо в засаду. К сожалению для персонажей, именно на пути их охотничьей стаи они и оказались. Псы гонят просителя — одного из жителей Плана, бледного, худощавого гуманоида с увеличенными стопами и кистями рук, но лишняя добыча будет им только в радость...

Проситель (XH)

Задыхающийся проситель просто выскочит на персонажей из темноты. Он вполне может испытывать благодарность по отношению к персонажам, но безумен, как и все аборигены Пандемониума. Проситель постоянно рвётся бегать и двигаться, и если персонажи задерживают его каким-то образом, даёт произвольные ответы, лишь бы они отвязались.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Маскировка d6;*
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 5;
Особенности:

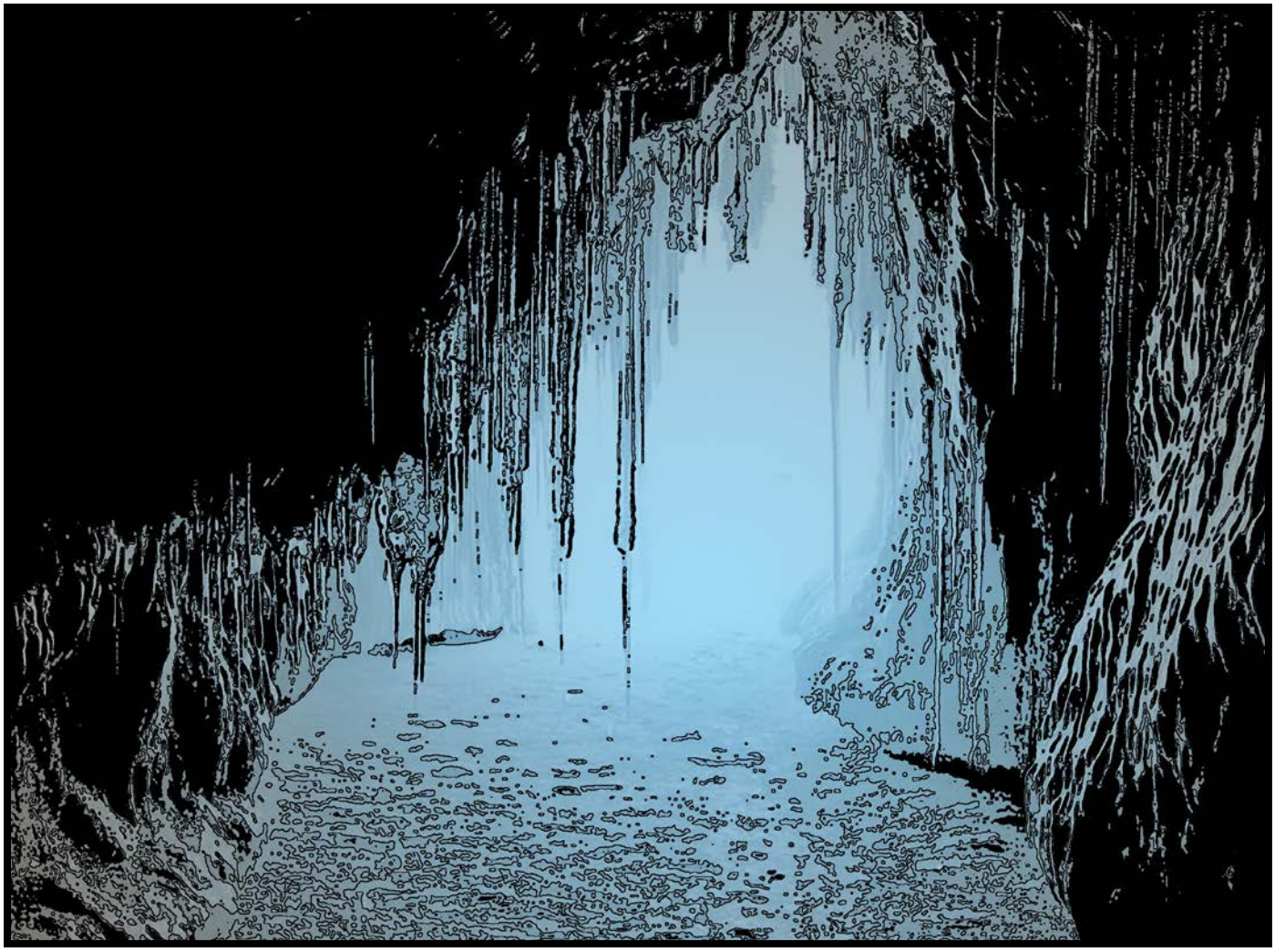
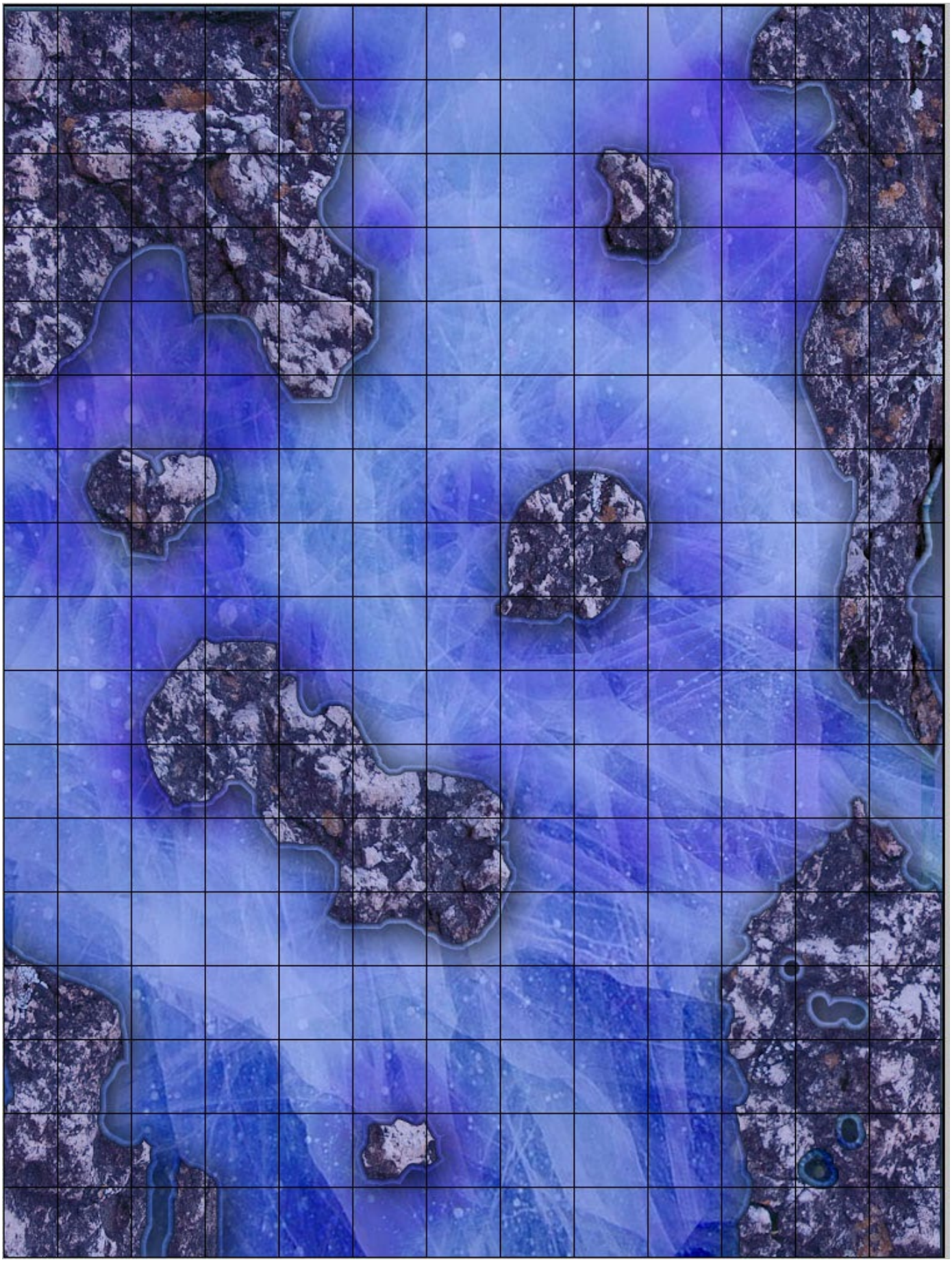
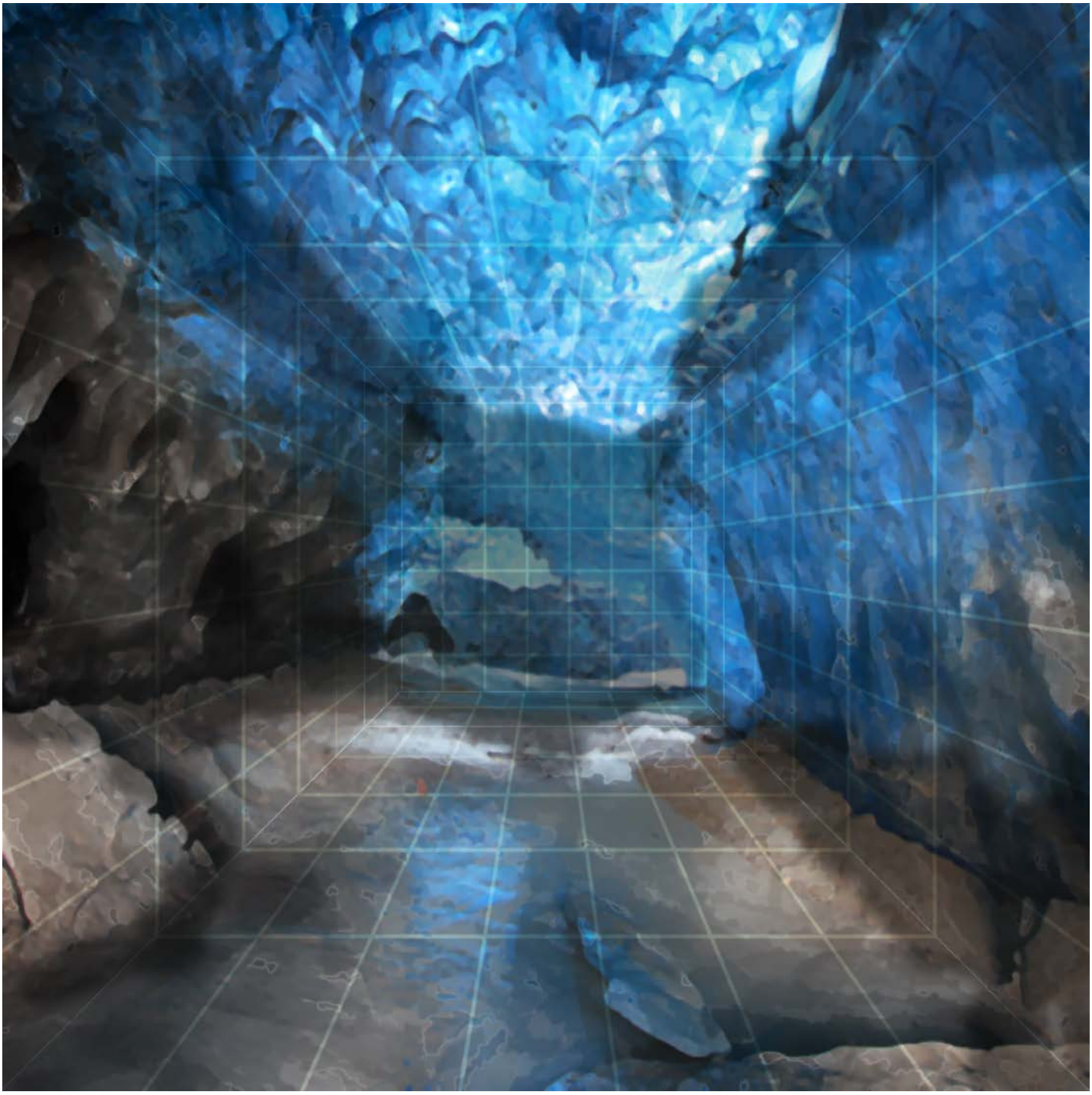
- **Незримый во тьме**: странная особенность просителей Пандемониума — быть невидимыми для разных форм ночного зрения. Они прекрасно видны обычным зрением, но существа с *инфразрением* или под эффектом *силы Ночное зрение* не видят на их месте ничего, если не могут видеть их обычным образом.

Теневой пёс (H3)

По одному на персонажа + ещё три.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d10, Маскировка d6*
Шаг: 8; **Защита**: 5; **Стойкость**: 7 (броня 1);
Особенности:

- **Быстроногий**: бросает d10 вместо d6 во время *бега*.
- **Зубы**: *Сила* +d4.
- **Вцепиться в горло**: псы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае *подъёма* при атаке собака поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Размер −1**: собаки — это не очень крупные животные.
- **Плотная шкура**: *броня* 1.
- **Слияние с тенью**: При освещении меньшем, чем дневной свет, контуры теневых псов размыты и неясны, что даёт им эффект постоянно действующего *заклинания Щит*.



♦ ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ТАЙЛЫ ♦